Inhaltsverzeichnis

Einführung	23
Über dieses Buch	23
Konventionen in diesem Buch	24
Was Sie nicht lesen müssen	24
Törichte Annahmen über den Leser	24
Wie dieses Buch aufgebaut ist	25
Teil I: Die grundlegenden Techniken betrachten	25
Teil II: Die Mathematik beherrschen	25
Teil III: Algebra-Sachaufgaben lösen	26
Teil IV: Die Form von Geometrie-Sachaufgaben begreifen	26
Teil V: Der Top-Ten-Teil	26
Symbole in diesem Buch	26
Wie es ab hier weitergeht	27
Teil I	
Die grundlegenden Techniken betrachten	29
Kapitel 1	
Mit der Sprache der Mathematik vertraut werden	31
Ein und dieselbe Sprache sprechen	31
Zahlen definieren	32
Geometrisch denken	33
Formeln formulieren	35
Rechenarten interpretieren	36
Ergebnisse benennen	36
Variablen bestimmen	37
Symbole und Worte koordinieren	37
Ein Bild zeichnen	38
Beziehungen veranschaulichen	38
Ordentlich beschriften	39
Eine Tabelle oder Graphik erstellen Werte finden	40 40
Schrittweise vorwärts	40
Schrittweise vorwarts	41
Kapitel 2	
Die Lösung einer Sachaufgabe planen	43
Die Frage eingrenzen	43
Durch das Dickicht der Informationen stapfen	43
Bis zum bitteren Ende	44
Es geht nur um die Fakten, Ma'am, die reinen Fakten	45



Textaufgaben lösen für Dummies	
Alles Unnötige streichen	45
Routiniert und ordentlich vorgehen	46
Eine Antwort sinnvoll abschätzen	48
Eine Lösung abschätzen	48
Eine Wirklichkeitsprobe durchführen	49
Kapitel 3	
Einheiten koordinieren	51
Die beste Einheit wählen	51
Kilometer anstelle von Zentimetern verwenden	51
Von einer Einheit in die andere umrechnen	52
Längeneinheiten umrechnen	53
Flächeninhalt und Volumen anpassen	53
Mit nicht-metrischen Einheiten spielen	55
Maßeinheiten mit ungewöhnlichen Äquivalenten vergleichen	55
Sein Licht nicht unter den Scheffel stellen	57
Einheiten vermischen	58
Einheiten innerhalb des metrischen Systems umrechnen	58
Von englischen in metrische Einheiten umrechnen	59
Von metrischen in englische Einheiten umrechnen	60
Kapitel 4 Eine Aufgabe Schritt für Schritt durchgehen	63
Die einzelnen Schritte bis zur Lösung betrachten	63
Schritt 1: Bestimme die Frage	64
Schritt 2: Ordne die Informationen	64
Schritt 3: Zeichnen Sie ein Bild oder erstellen Sie eine Tabelle	66
Schritt 4: Gleichen Sie die Einheiten an	67
Schritt 5: Bestimmen Sie die Rechenwege oder Rechenfunktionen	68
Die Aufgabe lösen	69
Schritt 6: Rechenoperationen durchführen oder Gleichungen lösen	69
Schritt 7: Beantworten Sie die Frage	70
Schritt 8: Die Lösung auf Fehlerfreiheit und Sinn überprüfen	71
Teil II	
Die Mathematik beherrschen	73
Kapitel 5	
Sich für einen Rechenweg entscheiden	<i>75</i>
Geht alles auf?	75
Wissen, wann eine Summe gesucht wird	75
Zwei oder mehr Zahlen addieren	76
Wo liegt der Unterschied – wenn Sie subtrahieren?	77
Die Sprache der Subtraktion entschlüsseln	78

	a Inhaltsverzeichnis
--	----------------------

Mit Subtraktion zur Lösung finden	78
Wie viele Male muss ich Ihnen das noch sagen?	79
Multiplizieren anstatt wiederholt addieren	79
Herrscher über das Malnehmen werden	81
Teilen und Siegen	82
Dividieren statt subtrahieren	83
Mit nervigen Resten rechnen	83
Die Rechenoperationen vermischen	86
Die Rechenschritte in der richtigen Reihenfolge durchführen	86
Sich im Dschungel der Rechenschritte zurechtfinden	88
Kapitel 6	
Erhöhen Sie Ihre Prozente	91
Brüche, Dezimalzahlen und Prozente in Beziehung setzen	91
Von Brüchen in Dezimalzahlen und Prozente umrechnen	91
Von Prozenten in Brüche zurückrechnen	95
Einfache Prozentaufgaben bewältigen	95
Prozenterhöhungen und Prozentsenkungen betrachten	97
Mit Rabatten rechnen	97
Nachlass lass nach	99
Prozenterhöhungen bestimmen	100
Dem Kellner ohne lange nachzudenken ein Trinkgeld geben	102
Das Trinkgeld für eine Rechnung bestimmen	102
Den Abschlag abschlagen	104
Weil einfach einfach ist – Mit einfachen Zinsen rechnen	105
Ihre verdienten Zinsen berechnen	106
Herausfinden, wie viel Geld Sie investieren müssen	106
Kapitel 7	
Dinge ins richtige Verhältnis setzen	111
Mit Verhältnisgleichungen arbeiten	111
Verhältnisse durch Multiplikation oder Umdrehen lösen	112
Den Kürzeren ziehen	112
Dinge gleichmäßig aufteilen	114
Dinge zwischen zwei Personen ungleich aufteilen	114
Den Anteil jeder Person bestimmen	115
Verhältnisse bei unterschiedlichen Geldbeträgen vergleichen	116
Äpfel mit Orangen vergleichen	118
Mengen in Rezepten bestimmen	118
Gewichtete Durchschnitte bestimmen	120
Medikamente über Verhältnisgleichungen dosieren	122
Die Tablettenanzahl pro Dosis bestimmen	122
Wenn das Gewicht zählt	123

3 Textaufgaben lösen für Dum	ımies
------------------------------	-------

Kapitel 8	105
Wahrscheinlichkeiten und Chancen bestimmen	125
Wahrscheinlichkeit definieren und berechnen	125
Mehrere Teile zu einer Wahrscheinlichkeit zusammenzählen	125
Mithilfe der Wahrscheinlichkeit Summen und Zahlen bestimmen	130
Ergebnisse vorherbestimmen	134
Empirische Wahrscheinlichkeiten vorhersagen	134
Theoretische Wahrscheinlichkeiten berechnen	136
Gewinnchancen bestimmen	138
Von der Wahrscheinlichkeit zur Chance und wieder zurück	138
Die Chancen für sich arbeiten lassen	139
Kapitel 9	
Münzen zählen	141
Einen Gesamtgeldbetrag bestimmen	141
Verschiedene Geldbeträge gleichsetzen	141
Alles zusammenrechnen	142
Nennwerte von Münzen bestimmen	144
Münzen anhand eines Gesamtbetrages auswählen	144
Dinge wahlweise ummünzen	147
Münzen aus aller Welt betrachten	148
In einem anderen Land Geld wechseln	148
Andere Währungen in Euro umrechnen	150
Kapitel 10	
Einen Plan mit Formeln formulieren	153
Den Formelbetrag auflösen	153
Werte für Flächeninhalt- und Umfangsformeln korrekt einsetzen	153
Die richtige Rangfolge von Rechenschritten bei der Vereinfachung	
von Formeln beachten	156
In eine Formel und deren Eingangswerte eintauchen	158
Die Fragestellung anhand einer Lösung bestimmen	159
Mehrere Eingangswerte vergleichen, die zum selben Ergebnis führen	160
Entfernungen mit Formeln berechnen	162
Eine zurückgelegte Entfernung bestimmen	162
Die Umgebungstemperatur bestimmen	168
Von Celsius in Fahrenheit umrechnen	168
Von Fahrenheit in Celsius umrechnen	169
Abkühlen mit dem Newtonschen Gesetz	169

Teil III Algebra-Sachaufgaben bewältigen	171
Kapitel 11	
Einfache Zahlenaufgaben lösen	173
Gleichungen durch den Umgang mit Zahlen formulieren	173
Wörter in mathematische Ausdrücke umformulieren	173
Gleichung mit einer Zahl lösen	174
Zwei Zahlen in einer Aufgabe vergleichen	176
Die Großen, die Kleinen und die Vielfachen anschauen	176
Proportionalitätsaufgaben ins richtige Verhältnis bringen	178
Quadratische Gleichungen quadrieren	180
Das Vergnügen und Ihren Spaß verdoppeln	181
Die falschen Antworten loswerden	183
Kapitel 12	
Sich mit aufeinander folgenden ganzen Zahlen beschäftigen	185
Gruppen fortlaufender Zahlen addieren	. 185
Eine Zahlenfolge formulieren	186
Eine Zahlenfolge rekonstruieren	186
Summen aufschreiben und berechnen	187
Fortlaufende Vielfache betrachten	188
Mit geraden und ungeraden Zahlen arbeiten	188
Noch mehr Vielfache entdecken	189
Mit fortlaufenden ganzen Zahlen rechnen	190
Summen aus Reihen ganzer Zahlen bilden	192
Bühne frei für die Summen	193
Die Summen fortlaufender ganzer Zahlen bestimmen	195
Fortlaufende ganze Zahlen anwenden	196
Bausteine addieren	196
Ausreichend Sitzplätze bestimmen	196
Steine für eine Treppe verlegen	197
Kapitel 13	
Gleichungen in der Sprache der Algebra formulieren	199
Die Variable bestimmen	199
Die Antwort direkt aus der Variablen ableiten	200
Einen Schritt mehr machen, um die Antwort zu finden	202
Rechenoperationen anhand der Satzstruktur formulieren	203
Das Beste aus der Addition herausholen	204
Lösungen subtrahieren und multiplizieren	205
Teilen und siegen	206
Eine frühere Aufgabe noch einmal angehen	207

Textaufgaben lösen für Dummies	
Antworten aus Rechenlösungen ableiten	207
Die verschiedenen Rechenausdrücke vergleichen	208
Überprüfen, ob eine Lösung die Antwort ist	211
Kapitel 14	
Qualität und Quantität in Mischungsaufgaben beeinflussen	213
Qualität mal Quantität als Standard betrachten	213
Mischungen anrühren	214
Die Konzentration von Frostschutzmittel verändern	214
Den Wein verwässern	216
Insektenvertilgungsmittel anmischen	217
Geld zählen	218
Die Anzahl der Nennwerte bestimmen	218
Eine marktreife Süßigkeitenmischung herstellen	221
Einen Imbissstand stürmen	222
Sich für Zinsberechnungen interessieren	224
Ihr Kapital für sich arbeiten lassen	224
Berechnen, wie viel Geld für die Zukunft benötigt wird	225
Kapitel 15	
Bei Altersaufgaben Ihr Alter spüren	227
Altersvergleiche ziehen	227
Sich zum Altern aufwärmen	227
Sich dem Alter stellen	229
Vorwärts und rückwärts in Zukunft und Vergangenheit springen	230
In die Zukunft schauen	230
In der Zeit zurück gehen	232
Sich den Herausforderungen des Alters stellen	233
Kapitel 16	
Auf Distanz gehen	239
Entfernungen aufsummieren	239
Jemanden irgendwo in der Mitte treffen	239
Luftlinie wählen	242
Zwei zurückgelegte Entfernungen einander gleich setzen	243
Etwas von der Zeit abhängig machen	244
Die Dinge ein bisschen beschleunigen	245
Nach der Entfernung auflösen	240
Mit Arbeitsaufgaben arbeiten	249
Rein und wieder raus	252

Kapitel 17	
Systematisch mit Gleichungssystemen arbeiten	255
Zwei Gleichungen formulieren und substituieren	255
Gleichungssysteme über Substitution lösen	255
Mit Anzahlen und Beträgen von Münzen arbeiten	256
Fast Food kaufen gehen	258
Aus den roten Zahlen kommen und Gewinn machen	260
Die Gewinnschwelle finden	260
Den Gewinn bestimmen	262
Mischungsaufgaben ins Spiel bringen	262
An der Zapfsäule Benzin tanken	262
Alle Antworten zurück verfolgen	264 265
Mehrere Vergleiche mit mehr als zwei Gleichungen anstellen Blumen für einen Strauß pflücken	265 265
Eine Strategie zur Lösung von Gleichungssystemen finden	265 266
Quadratische Gleichungssysteme lösen	268 268
Zahlenaufgaben abzählen	269
Punkte auf einer Kreislinie finden	270
Teil IV Die Form von Geometrie-Sachaufgaben annehmen	273
••	213
Kapitel 18	226
Mit Pythagoras plaudern	275
Die Höhe eines Objektes bestimmen	275
Die Höhe eines Baumes bestimmen	276
Einen Turm auf der Spitze eines Berges anvisieren	277
Die Größe eines Fensters bestimmen	278
Den Abstand zwischen Flugzeugen bestimmen	279
Auf Distanz bleiben	279
Den Gegenwind berücksichtigen	280
Herausfinden, wo das Boot anlegen soll	281
Eine Entfernung einhalten	282
Geschwindigkeit und Zeit betrachten	283
Dinge fair und ökonomisch platzieren Zusehen, wie die Flut ausläuft	285 288
Kapitel 19	
Sich mit Durchmessern und Flächeninhalten im Kreis drehen	291
Die Kühe auf der Weide lassen	291
Mit einer bestimmten Menge Zaunmaterial arbeiten	291
Eine benötigte Fläche berechnen	293
Das Beste aus Ihren Ressourcen herausholen	295
Eine dreieckige Fläche umzäunen	295

ı Textaufgaben lösen für Dun	mmıes
------------------------------	-------

Das verhexte Hexagon bändigen 297 Den Flächeninhalt einkreisen 298 Einen Rundgang machen 299 Für den Gesamtflächeninhalt zusammenaddieren 300 Ein Plakat gestalten 302 Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 302 Mit einem bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil U Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 Alzier eingießen 334 Alzier eingießen 335 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner , Lügner 334 Neun Goldklumpen wiegen 335	Mit dem Flächeninhalt im Quadrat springen	296
Einen Rundgang machen Den Flächeninhalt einer Umrandung berechnen Pür den Gesamtflächeninhalt zusammenaddieren 300 Ein Plakat gestalten Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen Mit einem bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Mit einem bestimmten Plakatgröße arbeiten 305 Mit einen bestimmten Plakatgröße arbeiten 306 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 307 So viel Licht wie möglich herein lassen 308 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 208 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 309 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 315 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 224 Einen zylindrischen Tank füllen 225 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 226 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil U Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 321 Drei Piraten auf einer Insel 321 Briefmathematik 322 A Liter eingießen 323 Magisches Quadrat 324 Lügner, Lügner 334		297
Den Flächeninhalt einer Umrandung berechnen Für den Gesamtflächeninhalt zusammenaddieren 302 Ein Plakat gestalten 302 Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 303 Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 322 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner		298
Den Flächeninhalt einer Umrandung berechnen Für den Gesamtflächeninhalt zusammenaddieren 300 Ein Plakat gestalten Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen Mit einem bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Penster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde Ein Rechteck in einen Kreis einpassen Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände Rechtwinklige Prismen betrachten 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen Jir Dreickige Prismen mit der Post verschicken Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen Das erlaubte Volumen maximieren 322 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Einen zylindrischen Tank füllen Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 334	Einen Rundgang machen	298
Für den Gesamtflächeninhalt zusammenaddieren 300 Ein Plakat gestalten 302 Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 302 Mit einem bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 309 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 322 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen		299
Ein Plakat gestalten 302 Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 302 Mit einer bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Einen begelförmigen Sandhaufenaufschichten 327		300
Mit einem bestimmten Druckbereich beginnen 302 Mit einer bestimmten Plakatgröße arbeiten 304 Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen 305 So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen Derfläche ökonomisch gestalten 325 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Te		302
Mit einer bestimmten Plakatgröße arbeiten Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen So viel Licht wie möglich herein lassen Ein Fenster anpassen Jor Das Eckige muss ins Runde Ein Rechteck in einen Kreis einpassen Mit Koordinatenachsen arbeiten Sang Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen Bilder sprechen Bände Rechtwinklige Prismen betrachten Sich an Pyramiden heranwagen Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen Jie Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Die richtige Größe finden Das erlaubte Volumen maximieren Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Einen Oberfläche ökonomisch gestalten Einen bereifläche ökonomisch gestalten Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik A Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 334 Bids viel Licht wie miglich herein lassen Jos Magisches Mädchen Jaga Sang Jaga San		302
Licht durch ein Normannisches Fenster fallen lassen So viel Licht wie möglich herein lassen Ein Fenster anpassen Das Eckige muss ins Runde Ein Rechteck in einen Kreis einpassen Mit Koordinatenachsen arbeiten Sang Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen Bilder sprechen Bände Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen Die richtige Größe finden Das erlaubte Volumen maximieren Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Einen berfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten Teil V Der Top-Ten-Teil Xapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Magisches Quadrat Magisches Mädchen Mit Herein aus den Mit Herein Lassen Magisches Mädchen Mit Moordinatenalssen Magisches Mädchen Magisches Magisches Mädchen Magisches Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Magisches Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Magisches Magisches Mäden Magisches Mädchen Magisches Mädchen Magisches Magisches Mäden Magisches Mäden Magisches Mäden Magisches Mäden Mä	-	304
So viel Licht wie möglich herein lassen 306 Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 Magisches Quadrat 333 Magisches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334 Auster eingesten 334 Lügner, Lügner 334 Auster eingesten 334 Lügner, Lügner 334 Lügner, Lügner 334 Auster eingesten 334 Lügner, Lügner		
Ein Fenster anpassen 307 Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ikme Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 32 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 <td< td=""><td></td><td></td></td<>		
Das Eckige muss ins Runde 307 Ein Rechteck in einen Kreis einpassen 308 Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 32 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen<		
Ein Rechteck in einen Kreis einpassen Mit Koordinatenachsen arbeiten 309 Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334 </td <td></td> <td></td>		
Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 329 Kapitel 21 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 331 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		
Kapitel 20 Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 A Litter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		
Ihre Oberfläche ausdehnen 313 Bilder sprechen Bände 313 Rechtwinklige Prismen betrachten 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreickige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 22hn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334	The Hoof diffaction dispersion	
Bilder sprechen Bände Rechtwinklige Prismen betrachten Sich an Pyramiden heranwagen 313 Sich an Pyramiden heranwagen 314 Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 A Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner	Kapitel 20	
Rechtwinklige Prismen betrachten Sich an Pyramiden heranwagen Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen 325 Einen Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 A Liter eingießen 332 Magisches Quadrat Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 334	Ihre Oberfläche ausdehnen	313
Rechtwinklige Prismen betrachten Sich an Pyramiden heranwagen Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen Dreieckige Prismen mit der Post verschicken Sie Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen Die richtige Größe finden Die richtige Größe finden Das erlaubte Volumen maximieren Sienen zylindrischen Tank füllen Einen Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten Teil V Der Top-Ten-Teil Teil V Der Top-Ten-Teil Tein klassische Denkaufgaben Briefmathematik Sigual Briefmathematik A Liter eingießen Magisches Quadrat Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 311 312 313 314 315 316 317 318 318 318 318 319 310 311 311 311 311 311 311	Bilder sprechen Bände	313
Sich an Pyramiden heranwagen Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen 317 Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten 320 Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		313
Tröge aus trapezförmigen Prismen bauen Dreieckige Prismen mit der Post verschicken 318 Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		314
Dreieckige Prismen mit der Post verschicken Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen Die richtige Größe finden Das erlaubte Volumen maximieren Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten Teil V Der Top-Ten-Teil Xapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 321 322 323 324 326 327 328 338 330 331 332 333 333 333 334 334 334		317
Die Seiten zu einer oben offenen Schachtel hochfalten Versandvorschriften befolgen 321 Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 321 322 323 324 325 326 327 327 328 329 331 331 332 333 333 333 333		318
Versandvorschriften befolgen Die richtige Größe finden Die richtige Größe finden Das erlaubte Volumen maximieren Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten Teil V Der Top-Ten-Teil Sage Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 321 322 323 324 326 327 327 328 329 331 331 332 333 333 333 333		320
Die richtige Größe finden 322 Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 2 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		321
Das erlaubte Volumen maximieren 323 Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen 324 Einen zylindrischen Tank füllen 325 Eine Oberfläche ökonomisch gestalten 326 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 327 Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Briefmathematik 332 A Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		322
Das Meiste aus einer Getränkedose herausholen Einen zylindrischen Tank füllen Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 726 Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 727 Teil V Der Top-Ten-Teil 729 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 731 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 334	•	323
Einen zylindrischen Tank füllen Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 727 Teil V Der Top-Ten-Teil Sagg Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 328 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 331 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334		324
Eine Oberfläche ökonomisch gestalten Einen kegelförmigen Sandhaufen aufschichten 727 Teil V Der Top-Ten-Teil Sagg Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 326 327 328 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 331 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334		325
Teil V Der Top-Ten-Teil 329 Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben 331 Drei Piraten auf einer Insel 331 Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		326
Der Top-Ten-Teil329Kapitel 21Zehn klassische Denkaufgaben331Drei Piraten auf einer Insel331Briefmathematik3324 Liter eingießen332Magisches Quadrat333Sportliches Mädchen334Lügner, Lügner334	_	327
Der Top-Ten-Teil329Kapitel 21Zehn klassische Denkaufgaben331Drei Piraten auf einer Insel331Briefmathematik3324 Liter eingießen332Magisches Quadrat333Sportliches Mädchen334Lügner, Lügner334	Tail II	
Kapitel 21 Zehn klassische Denkaufgaben Drei Piraten auf einer Insel Briefmathematik 4 Liter eingießen Magisches Quadrat Sportliches Mädchen Lügner, Lügner 331 332 333 334		22/1
Zehn klassische Denkaufgaben331Drei Piraten auf einer Insel331Briefmathematik3324 Liter eingießen332Magisches Quadrat333Sportliches Mädchen334Lügner, Lügner334	Der Top-Ten-Tell	329
Zehn klassische Denkaufgaben331Drei Piraten auf einer Insel331Briefmathematik3324 Liter eingießen332Magisches Quadrat333Sportliches Mädchen334Lügner, Lügner334	Kapitel 21	
Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	331
Briefmathematik 332 4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334	Drei Piraten auf einer Insel	331
4 Liter eingießen 332 Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		
Magisches Quadrat 333 Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		
Sportliches Mädchen 334 Lügner, Lügner 334		
Lügner, Lügner 334		
	•	
		335

) I	nhaltsverzeichnis ======
Wo ist der Euro bloß hin?	336
Wie viele Gewichte?	336
Einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf transportierer	n 336
Kapitel 22	
Zehn unwahrscheinliche Mathematiker	339
Pythagoras	339
Napoleon Bonaparte	339
René Descartes	340
Präsident James A. Garfield	340
Charles Dodgson (Lewis Carroll)	341
M. C. Escher	341
Sir Isaac Newton	342
Marilyn vos Savant	342
Leonardo da Vinci	343
Martin Gardner	344