



ÜBUNGS-NL 13. DEZEMBER 2016 WERT UND GELD

Anleitung für Lehrkräfte zum Stationspiel

„Schätzspiel“

Anleitung: Ein Marmeladeglas ist mit vielen Münzen zu befüllen. Jedes Kind, das zu dieser Station kommt, schätzt den Betrag (hat maximal 30 Sekunden Zeit) und trägt diesen in seine Ergebnisliste ein. Wer am nächsten kommt, bekommt 10 Punkte, der/die zweite 5 und der/die dritte 3 Punkte).

Variante: Die Lehrkraft kann auch 3 Beträge zur Auswahl stellen und für jeden richtigen Tipp 10 Punkte vergeben.

Material: Glas, 1,2,5, 10, 20, 50 Cent und 1 und 2 Euro Münzen, Stoppuhr

Ziel: Den Kindern soll veranschaulicht werden, dass auch wenn etwas was nach viel aussieht, unter Umständen nicht unbedingt nicht viel bedeuten muss. Der Metallwert täuscht über den realen Geldwert hinweg.

„Wieviel Geld befindet sich im Sack?“

Anleitung: Die Lehrkraft gibt in einen kleinen Beutel Münzen in Wert von, z.B.: 3 Euro 50 Cent. Die Kinder dürfen nur eine Hand verwenden und müssen die Münzen bzw. die Geldsumme im Turnbeutel ertasten und dann zusammenrechnen. Die Geldstücke sollen dabei nur an ihrer Form und Größe durch Fühlen erkannt werden. Dazu hat jedes Kind maximal 1 Minute Zeit. Danach trägt jedes Kind sein Ergebnis ein. Die richtige Antwort innerhalb der Minute bekommt 10 Punkte, die falsche bzw. auch die richtige Antwort nach einer Minute keinen.

Material: Beutel, Münzen, Stoppuhr

Ziel: Kennenlernen der Währung, die in unserem Land verwendet wird.

„In welcher Geldbörse sind 2 Euro versteckt?“

Anleitung: Die Lehrkraft legt dem jeweils bei der Station befindlichem Kind eine Kopie der Kopiervorlage „Geldbörse“. Darauf befinden sich 3 Geldbörsen, gefüllt mit Münzen. Aber nur in einer Geldbörse befinden sich genau 2 Euro. In welcher? Dazu hat jedes Kind maximal 1 Minute Zeit. Danach trägt jedes Kind sein Ergebnis ein. Die richtige Antwort innerhalb der

Minute bekommt 10 Punkte, die falsche bzw. auch die richtige Antwort nach einer Minute keinen.

Material: Kopiervorlage „Geldbörse“ , Stoppuhr

Ziel: Mit Geld zahlen und seien es auch nur kleine Beträge betrifft auch schon die Kleinsten. Das Wissen um unser Zahlungsmittel wie auch der Umgang damit ist daher wichtig.

„Kannst Du die Waren ihrem richtigen Preis zuordnen?“

Anleitung: Bei dieser Station geht es um Schnelligkeit. Wer am schnellsten Ware und Preis aller drei Produkte richtig zuordnen kann, bekommt 10 Punkte, der/die zweitschnellste 5 Punkte, der/die drittschnellste 3 Punkte.

Material: Kopiervorlagen Ware_Preis-Zuordnung, Stoppuhr

Hinweis: Damit mehrere Kinder spielen können, können gleich mehrere Sets aus den Kopiervorlagen (Ware_Preis_Zuordnung) erstellt werden.

Ziel: Entscheidend bei dieser Station ist nicht, den genauen Preis der Waren zu kennen, aber einschätzen zu können, in welche Preiskategorie ein Produkt fällt.

„Löse diese Textaufgabe!“

Anleitung: Wer folgende Textaufgabe innerhalb von 1 Minute richtig löst, bekommt 10 Punkte. Für jede weiteren 10 Sekunden, die zur Lösung benötigt werden, werden 2 Punkte abgezogen.

Material: Stoppuhr, Zettel mit folgender Angabe vorbereiten:

Beim Geschäft X kostet 1 Ball EUR 5, 50. Das Geschäft Y verkauft 6 Bälle um EUR 30,-. Welcher Ball ist billiger und um wieviel?

Ziel: Mit Textaufgaben mit praktischen, lebensnahen Situationen sollen Kinder lernen, einfache Rechnungen im Kopf auszurechnen, auch um schnell z.B. Preisvergleiche anstellen zu können, Aktionen zu nutzen etc. Oder auch um zu erkennen, dass Geschäft Y die Bälle zwar billiger verkauft, aber nur beim Kauf von 6 Bällen – und wer braucht schon 6 Bälle auf einmal?

„ Wie gut kennst Du den Euro?“

Anleitung: Wer allen 5 Geldscheinen den richtigen Ziffernwert zuordnen kann, bekommt 10 Punkte, für jede falsche Zuordnung werden 2 Punkte abgezogen. Jedes Kind hat dafür maximal 30 Sekunden Zeit. Die Endpunktezah trägt die Lehrkraft ein. Dazu erhält jedes Kind eine Kopie der „Geldwert_Auflösung“.

Material: Kopiervorlagen „Geldwert“ und „Geldwert Auflösung“ , Stoppuhr

Ziel: Kennenlernen der gängigen Geldscheine

„3 Puzzles: “

Anleitung: Hier ist wieder Schnelligkeit gefragt. Wer am schnellsten, alle 3 Puzzle zusammenlegen kann, erhält 10 Punkte, der/die zweitschnellste 5 Punkte, der/die drittschnellste 3 Punkte

Material: Kopiervorlagen Puzzle, Puzzles auf festeres Papier oder Karton kleben und in beliebige Teile zerschneiden, Stoppuhr.

Hinweis: Damit mehrere Kinder spielen können, können gleich mehrere Sets aus den Kopiervorlagen Puzzle erstellt werden.

Ziel: „Geld macht glücklich!“ – oder? Auch wenn Geld eine immer wichtigere Rolle zu spielen scheint, ist es wichtig, zu erkennen, dass es viele Dinge gibt, die auch ohne Geld wichtig sind und glücklich machen, wie z.B. Zeit mit Freunden und Familie verbringen, sich mit Tieren beschäftigen.

GLÜCKSWURF - RUNDE (optional): Wurf in einen von 3 Kübel, die unterschiedlich weit weg stehen. Kübel 1 steht 2 Meter ab der Wurflinie, Kübel 2 3Meter und Kübel 3 4 Meter. Jedes Kind hat einen Wurf frei und darf aussuchen, welchen er treffen möchte. Für einen Treffer in den Kübel, der am weitesten entfernt ist, gibt es die meisten Punkte (15 Punkte), für den zweitnächsten 10 Punkte und für den nächsten 5 Punkte.

Diese Runde ist optional. Jedes Kind kann entscheiden und abwägen, einen Glückswurf zu riskieren. ACHTUNG! Bei dieser Runde kann man sowohl Punkte gewinnen, aber auch verlieren!