

LS 05 Rund um's Geld: ergänzen, halbieren, verdoppeln, rechnen

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		– Geldbeträge ergänzen, halbieren, verdoppeln, vergleichen und berechnen – Kompetenz im Umgang mit Geld festigen und erweitern – kommunizieren, kooperieren, präsentieren
2	GA	15'	S sichten die Stationen und klären Fragen.	M1	
3	PA	30'	S bearbeiten Stationen.	M1–5	
4	GA	10'	S klären Fragen und vergleichen Ergebnisse.		
5	PA	15'	S bereiten sich auf die Präsentation der Stationen vor.		
6	PL	15'	S präsentieren eine Station.	M1	

✓ Merkposten

Für den 2. und 3. Arbeitsschritt Gruppenfindungskarten (LS04.M1) bereithalten.

Jeder Schüler benötigt sein Heft.

M1 kopieren, zerschneiden und als Stationskarten im Klassenzimmer verteilen.

M2 zwölfmal auf DIN-A4-Format hochkopieren, laminieren, auseinanderschneiden und satzweise zu Päckchen binden (Stationen 2 und 3). Weitere achtmal hochkopieren, laminieren und so zerschneiden, dass nur die Preisschilder übrigbleiben, diese dann satzweise zusammenbinden (Station 1).

M3 hochkopieren, in Schüleranzahl kopieren und einzeln laminieren.

Spielgeld (LS03.M1) jedem Schüler zur Verfügung stellen.

Für den 5. Arbeitsschritt Zahlenkarten von 1 bis 3 vorbereiten.

Für den 6. Arbeitsschritt Glückwunschkarten (S. 4) bereithalten.

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler Geldbeträge ergänzen, halbieren, verdoppeln, vergleichen und berechnen, sodass sie ihre Kompetenz im Umgang mit Geld festigen und erweitern.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** sichten die Schüler die Stationen in einer Gruppe, die sie mithilfe der Zahl auf der Gruppenfindungskarte finden. Sie gehen die Aufträge durch und klären dabei auftretende Fragen, sodass im Anschluss jeder Schüler in der Lage ist, die Stationen zu bearbeiten. Sollten Fragen nicht geklärt werden können, werden andere Gruppen oder der Lehrer gefragt.

Im **3. Arbeitsschritt** gehen die Schüler mit ihrem Tandempartner (Buchstabe auf der Gruppenfindungskarte) zusammen und bearbeiten die Stationen. Dabei gilt immer, erst die Aufgaben zu berechnen und danach die Forscherfrage zu beantworten, da diese im weiteren Verlauf der Lernspirale für die Präsentation wichtig ist. Alles wird im Heft notiert. Bitte achten Sie im Vorfeld darauf, dass die Beträge oder Warenkarten an das Niveau ihrer Schüler (1. oder 2. Klasse) angepasst sind.

Wie viel fehlt? Ergänze! (Station 1):

Hierbei geht es darum, dass die Kinder zum Rückgeldgeben gebracht werden. Dies wird hier durch das Ergänzen oder Abziehen geübt. Material: Preiskärtchen, Legeplan, Spielgeld.

Verdoppeln und Halbieren (Station 2):

Hierbei geht es darum, Geldbeträge zu verdoppeln oder zu halbieren. Diese Übung dient dem vertiefenden Verständnis im Umgang mit Geld (Was ist die Hälfte eines Euros? etc.). Material: Warenkarten.

Die Rechnung bitte! (Station 3):

Diese Station dient dem Zusammenrechnen einzelner Beträge. Es soll an die Einkaufssituation in der nächsten Lernspirale hinführen und die Rechenfertigkeiten der Kinder fördern. Dabei können diese ganz individuell vorgehen: Weniger einkaufen bedeutet weniger zusammenrechnen. Jedes Tandem kann also auf seinem Niveau arbeiten. Aufgaben werden selbst generiert und kontrolliert. Das Legen der Beträge ist dabei essentiell. Material: Einkaufswagen, Warenkarten, Rechnung, Spielgeld.

Die Schüler wechseln die Stationen und bearbeiten die Forscheraufträge in ihrem Tempo. Wichtig ist, dass ihnen bewusst ist, dass sie im Anschluss an die Arbeitsphase die Kernpunkte der Stationen präsentieren sollen.

Im **4. Arbeitsschritt** finden sich die Gruppen aus Arbeitsschritt 2 erneut zusammen und besprechen ihre Ergebnisse und die Forscherfragen.


















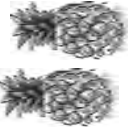






Im **5. Arbeitsschritt** gehen die Schüler mit ihrem Tandempartner aus Arbeitsschritt 3 zum Lehrer. Dort ziehen sie eine Zahlenkarte. Diese zeigt ihnen an, welche Station das Tandem nun vorbereiten und später evtl. präsentieren soll. Dazu überlegen sich die Schüler:

- Was mussten wir an dieser Station tun?
- Was lief gut?
- Welche Probleme sind aufgetreten?
- Wie haben wir die Probleme gelöst?
- Wie heißt die Forscherfrage und Forscherantwort?


















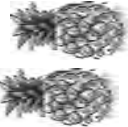






Im **6. Arbeitsschritt** lässt der Lehrer die Kinder stationsweise Glückwunschkarten ziehen. Das ausgeloste Tandem präsentiert. Die anderen Schüler können ergänzen oder Rückmeldung (zur Präsentation oder zur Aufgabe) geben.

Warenkarten

✂


	5€ 50 ct		13€ 30 ct		7€ 25 ct		8€ 50 ct		13€		18€ 80 ct
	1€ 10 ct		1€		1€ 25 ct		3€ 10 ct		1€ 90 ct		5€
	10 ct		20 ct		5 ct		50 ct		60 ct		5€ 50 ct
	1€ 55 ct		1€ 35 ct		2€ 60 ct		11€		19€		5€

✂

	5€		13€		7€		7€		14€		18€
	1€		1€		1€		3€		2€		4€
	10 ct		20 ct		5 ct		50 ct		60 ct		6€
	2€		1€ 10 ct		2€ 2 ct		10€		20€		5€

LS05.M3 – Legeplan

LS05.M4 – Einkaufswagen



Gesamtbetrag: _____

LS05.M5 – Rechnung

Ware	€	ct
Gesamtbetrag		

08 Glück gehabt – oder doch alles Mathe?

Wer gewinnt? 😊😊😊😊

A1 Stellt euch vor, ihr würfelt mit 2 Würfeln gleichzeitig. Wie wahrscheinlich ist es, die Augenzahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 zu würfeln? Tragt die Zahlen unter den Wahrscheinlichkeiten ein.

unmöglich	unwahrscheinlich	wahrscheinlich	sicher

A2 4 Kinder würfeln mit 2 Würfeln gleichzeitig. Insgesamt wird 40-mal gewürfelt. Jedes Kind erhält nur bei bestimmten Augenzahlen einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Vermutet, welches Kind gewinnt, und begründet auch warum.

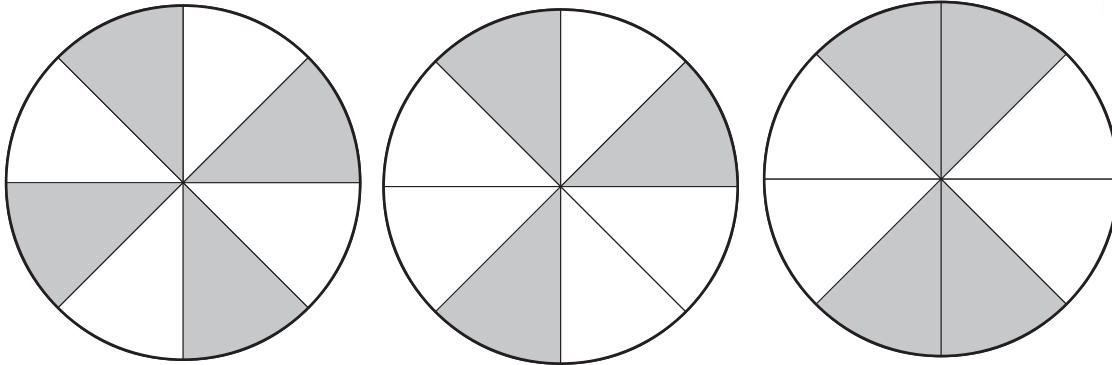
unmöglich	Vermutung mit Begründung	Wer gewinnt? Begünde! Wie fair ist diese Gewinnregel?
Schüler A bekommt bei den Zahlen 1, 2 und 3 einen Punkt.		
Schüler B bekommt bei den Zahlen 4, 5 und 6 einen Punkt.		
Schüler C bekommt bei den Zahlen 7, 8 und 9 einen Punkt.		
Schüler D bekommt bei den Zahlen 10, 11 und 12 einen Punkt.		

A3 Würfelt nun wirklich 40-mal mit beiden Würfeln und erstellt dabei ein Säulendiagramm auf M2. Füllt danach auf diesem Arbeitsblatt die Spalte aus A2 „Wer gewinnt?“ aus und begründet eure Meinung. Wie fair ist die Gewinnregel?

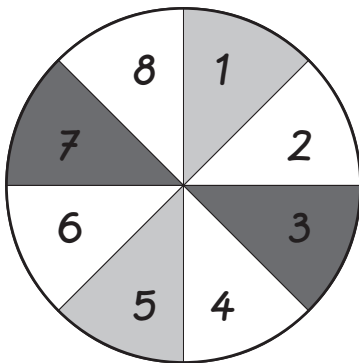
Das Glücksrad



A1 Auf diesen Glücksrädern sind die grauen Felder Gewinnfelder. Bei welchem gewinnt man eher? Begründet!



A2 Hier seht ihr ein Glücksrad und daneben Gewinnregeln. Ordnet die Gewinnregeln der Wahrscheinlichkeitsleiste zu und erklärt euch gegenseitig, warum ihr diese Regel dieser Chance zuordnet.



Gewinnregeln:
 A: Du gewinnst bei 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8.
 B: Du gewinnst bei hellgrau oder dunkelgrau.
 C: Du gewinnst bei 10.
 D: Du gewinnst bei weiß oder hellgrau.
 E: Du gewinnst bei 1.
 F: Du gewinnst bei 3, 6 oder 8.



Gewinnregel					
-------------	--	--	--	--	--