

**A** Auer

# e book

Juliane Kögel  
Stephanie Wunder



Geld

## Größen in der Grundschule 1-4

Das Komplettpaket: Einführungsstunden,  
differenzierte Übungsblätter, Kompetenztests  
und vieles mehr

© 2016 Auer Verlag, Augsburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Kristina Klotz  
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN: 978-3-403-37873-0  
[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)



Vorwort .....	4
Arbeiten mit dem Buch .....	5
Übersicht über prozessbezogene Kompetenzen in diesem Band .....	6



## I. Geld 1/2

<b>1. Einführungsstunde 1/2: Münzen und Noten – Wie viel ...?</b> .....	7
<b>KV 1</b> Ein Betrag – viele Möglichkeiten ..	9
<b>KV 2</b> Möglichst wenig .....	10
<b>KV 3</b> Geld stechen .....	11
<b>2. Übungsstunde 1/2: Einkaufen auf dem Flohmarkt</b> .....	13
<b>KV 1</b> Bild: Flohmarkt .....	15
<b>KV 2</b> Schaubild: Preis .....	16
<b>KV 3</b> Einkaufen auf dem Flohmarkt ....	17
<b>KV 4</b> Aufgaben: Flohmarkt .....	18
<b>KV 5</b> Lerntagebuch .....	19
<b>3. Kompetenztest 1/2</b> .....	20
Einschätzung der Lehrerin .....	26
<b>4. Kreuz und quer im Geld 1/2</b> .....	27
<b>4.1 Spiele</b> .....	30
<b>KV 1</b> Paare finden .....	30
<b>KV 2</b> Geld-Bingo .....	31
<b>KV 3</b> Geldbetrag – Rechnung – Stopp ..	33
<b>4.2 Sachrechenecke: Rechengeschichten</b> .....	34
<b>KV 1</b> Bildkarten .....	34
<b>KV 2</b> Bild: Geldvorgänge Jahrmarkt ....	35
<b>KV 3</b> Ein Bild – viele Rechnungen .....	36
<b>KV 4</b> Was verändert sich? .....	37
<b>KV 5</b> Suche die passende Frage .....	38
<b>KV 6</b> Geschichte gegeben – Bild und Rechnung gesucht .....	39
<b>KV 7</b> Antwort gegeben – Rest gesucht .	41



## II. Geld 3/4

<b>1. Einführungsstunde 3/4: Punkt, Komma, Strich</b> .....	42
<b>KV 1</b> Preise stechen .....	44
<b>KV 2</b> Speisekarte .....	45
<b>KV 3</b> Stellenwerttabelle .....	46
<b>KV 4</b> Lerntagebuch .....	47
<b>2. Übungsstunde 3/4: Mein Restaurantbesuch</b> .....	48
<b>KV 1</b> Überschlagkärtchen .....	50
<b>KV 2</b> Speisekarte (siehe S. 45) .....	45
<b>KV 3</b> Getränkekarte .....	52
<b>KV 4</b> Wunschmenü .....	53
<b>KV 5</b> Meine Speisekarte .....	54
<b>3. Kompetenztest 3/4</b> .....	55
<b>4. Kreuz und quer im Geld 3/4</b> .....	63
<b>4.1 Spiele</b> .....	66
<b>KV 1</b> Brettspiel: Geld .....	66
<b>KV 2</b> Blind Date .....	67
<b>KV 3</b> Geldbeträge-Quartett .....	69
<b>KV 4</b> Würfeln und wechseln .....	73
<b>4.2 Sachrechenecke: Wunschzettel</b> ...	76
<b>KV 1</b> Geldbeträge legen .....	76
<b>KV 2</b> Beispiel: Wunschzettel .....	77
<b>KV 3</b> Wunschzettel .....	78
<b>KV 4</b> Aufgaben: Wunschzettel .....	79
<b>KV 5</b> Reflexionskärtchen .....	80



## III. Geldchecker

Infokarten .....	81
Kann das sein? .....	84
Reflexionskärtchen (allgemein) .....	86
Urkunde „Geldchecker“ .....	87
Literaturverzeichnis .....	88



Liebe Kollegin, lieber Kollege,

ein wesentlicher Bestandteil des Bildungsauftrags der Grundschule ist ein Mathematikunterricht, der sich an den Kompetenzen der Kinder orientiert.

Neben der Vermittlung von inhaltsbezogenen Kompetenzen, tragen im Wesentlichen auch die prozessbezogenen mathematischen Kompetenzen dazu bei, dass sich bei den Kindern ein fundiertes Grundverständnis mathematischer Inhalte aufbaut.

Der Kopiervorlagenband „Größen in der Grundschule: Geld 1-4“ dient als Anregung für die Gestaltung und Weiterentwicklung ihres kompetenzorientierten Mathematikunterrichts. Mit der alltäglichen Größe „Geld“ haben die Kinder oft schon vorschulische Erfahrungen (Einkaufen, Taschengeld, Spardose etc.) gesammelt. Um lebenspraktische Situationen in der Konsumgesellschaft bewältigen zu können, müssen die Kinder über ein gesichertes Wissen über das Zahlungsmittel Geld und dessen Wert verfügen. Münzen und Scheine können nicht einfach nur abgezählt werden, da die aufgeprägten/aufgedruckten Zahlen den jeweiligen Wert angeben. Sicheres Erkennen gewährleistet den richtigen Umgang mit Geld.

Dieser Kopiervorlagenband bietet mit seinen zahlreichen kompetenzorientierten Unterrichtseinheiten, Spielformen und lebensnahen Sachsituationen den Kindern die Möglichkeit, zunehmende Vertrautheit und Sicherheit sowie vertiefende Einsichten in Wertebeziehungen im Umgang mit Geld zu erlangen.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern<sup>1</sup> viele interessante und gewinnbringende Stunden!

Juliane Kögel  
Stephanie Wunder

*Juliane Kögel und Stephanie Wunder sind Förderlehrerinnen im Regierungsbezirk Schwaben und auch in der lokalen Lehrerfortbildung aktiv. Zudem sind sie als Fachberaterinnen im Rahmen des Mathematikprojekts „SINUS an Grundschulen“ im Regierungsbezirk Schwaben tätig.*

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrerin und Lehrer etc.



Der Aufbau dieses Kopiervorlagenbandes orientiert sich an den inhaltsbezogenen mathematischen Kompetenzbereichen. Zu jeder inhaltsbezogenen Kompetenz finden Sie Unterrichtseinheiten, Spielformen und lebensnahe Rechengeschichten bzw. Sachsituationen.

Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, finden Sie die verschiedenen Sozialformen in Form von Symbolen im Band wieder:



**Einzelarbeit**



**Partnerarbeit**



**Gruppenarbeit**



**ICH-DU-WIR-Prinzip**

→ Unter diesem Prinzip versteht man ein Konzept, das individuelle Lernprozesse möglichst wirksam und nachhaltig anregt:

**ICH** – individuelles Arbeiten (So mache ICH es!),

**DU** – Lernen mit dem Partner (Wie machst DU es?),

**WIR** – Austausch in der Gruppe/Klasse (Wie machen WIR es?).

## Kompetenzorientierter Unterricht mit Geld – Los geht's!

Den prozessbezogenen mathematischen Kompetenzen kommt ein hoher Stellenwert zu. Denn nur mit diesen Kompetenzen können sich Schüler mathematische Inhalte verständlich aneignen und diese auch erfolgreich nutzen.

Die Bildungsstandards konkretisieren in diesem Bereich fünf Kompetenzen:

1. Problemlösen
2. Kommunizieren
3. Argumentieren
4. Modellieren
5. Darstellen<sup>2</sup>

<sup>2</sup> vgl. Beschlüsse der Kultusministerkonferenz: Bildungsstandards im Fach Mathematik für den Primarbereich, Beschluss vom 15.10.2004, Seite 7 f.

# Übersicht über prozessbezogene Kompetenzen in diesem Band



	Problemlösen	Kommunizieren	Argumentieren	Darstellen	Modellieren
<b>Geld 1/2</b>					
<b>Einführungsstunde:</b> Münzen und Noten – Wie viel ...?	x	x	x		
<b>Übungsstunde:</b> Einkaufen auf dem Flohmarkt	x	x	x		
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Paare finden		x	x		
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Geldbingo		x			
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Geldbetrag – Rechnung – Stopp		x			
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Sachrechenecke: Rechengeschichten	x	x	x	x	x
<b>Geld 3/4</b>					
<b>Einführungsstunde:</b> Punkt, Komma, Strich	x	x	x	x	
<b>Übungsstunde:</b> Mein Restaurantbesuch	x	x	x	x	x
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Brettspiel: Geld	x	x	x		
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Blind Date		x	x		
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Geldbeträge-Quartett		x			
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Würfeln und wechseln	x	x	x		
<b>Kreuz und quer im Geld</b> – Sachrechenecke: Wunschzettel	x	x	x		x
<b>Geldchecker</b>					
<b>Infokarten</b>		x			
<b>Kann das sein?</b>	x	x	x		



## I. Geld 1/2

### 1. Einführungsstunde: Münzen und Noten – Wie viel ... ?



#### Kompetenzen:

Problemlösen, Kommunizieren, Argumentieren

### SO LÄUFT ES AB



**Vorübung:** „Tambo“

**Material:** Tafel, Stift, Heft/Block

Die Lehrerin verschriftet zehn Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 10/20 an der Tafel (je nachdem wie weit der Zahlenraum schon erarbeitet wurde). Jeder Lernende notiert fünf Aufgaben auf seinen Block und löst diese. Im Anschluss daran hakt die Lehrerin nacheinander alle Aufgaben ab und erfragt bei den Kindern sowohl den jeweils gewählten Rechenweg als auch die Lösung. Welcher Schüler zuerst seine fünf Aufgaben abgehakt hat, ist der Gewinner und ruft laut „Tambo“.



#### Initiation

**Material:** Rechengeld für die Tafel, Rechengeld für die Kinder

Den Schülern werden nun die Euro-Münzen (1 € und 2 €) und -Scheine (5 €, 10 € und 20 €) an der Tafel präsentiert. Münzen und Scheine werden miteinander verglichen und die Kinder haben die Chance, ihr Vorwissen dazu zu verbalisieren (Welche Scheine/Münzen hattest du schon einmal in der Hand? Welche/r Mün-

ze/Schein ist mehr/am meisten Wert? Kannst du die Münzen/Scheine nach ihrem Wert ordnen?). Jeweils in Partnerarbeit ziehen sich die Kinder nun an ihren Platz zurück. Mithilfe von Rechengeld legen sie sich gegenseitig Geldbeträge, der jeweils andere zählt den Betrag.



#### Transformation

**Material:** KV 1 Ein Betrag – viele Möglichkeiten, Rechengeld

Nachdem die Kinder nun Sicherheit im Umgang mit Münzen und Scheinen sammeln konnten, stellt die Lehrerin die Frage, ob es immer nur eine Möglichkeit gibt, einen Geldbetrag zu legen. In einer Murmelrunde mit dem Nachbarkind wird die Thematik besprochen. Nun bekommen immer vier bis fünf Kinder den gleichen Geldbetrag. Im Rahmen der ICH-DU-WIR-Phase werden nun verschiedene Varianten gefunden, um einen Geldbetrag legen zu können (KV 1 Ein Betrag – viele Möglichkeiten). Mit dem Rechengeld legen die Kinder verschiedene Möglichkeiten und halten diese zeichnerisch fest.



#### Expertentreff

Ein akustisches Signal beendet die Arbeitsphase. Die Schüler kommen in den Halbkreis vor die Tafel. Hier haben sie nun die Chance, ihre Arbeitsergebnisse sowie ihr Vorgehen zu demonstrieren.



#### Reflexion

**Material:** Reflexionskärtchen (allgemein)

Zum Abschluss der Einheit reflektieren die Kinder ihr Lern- und Arbeitsverhalten



mithilfe der Reflexionskärtchen (siehe S. 86). Anschließend erhalten die Kinder einen Ausblick auf kommende Einheiten und das weitere Vorgehen im Rahmen dieser Thematik.

## So KÖNNTE ES WEITERGEHEN

### Möglichst wenig Münzen



**Material:** KV 2 Möglichst wenig, Rechengeld

Den Lernenden werden verschiedene Geldbeträge vorgegeben. Sie haben nun den Auftrag, diese mit möglichst wenig Münzen und Scheinen zu legen (KV 2 Möglichst wenig). In einer Murmelrunde mit dem Partnerkind vergleichen die Kinder ihre Arbeitsergebnisse und suchen ggf. weitere Lösungen.

### Geld stechen



**Material:** KV 3 Geld stechen

Die Kinder finden sich immer paarweise zusammen. Jeder Lernende hat einen Kartenstapel (KV 3 Geld stechen) verdeckt vor sich liegen. Auf ein Kommando hin wird das oberste Kärtchen aufgedeckt. Nun werden die abgebildeten Geldbeträge miteinander verglichen. Wer hat mehr Geld und warum? Das Kind, welches zuerst die richtige Lösung nennt, hat die Runde gewonnen und bekommt beide Kärtchen. Wer abschließend die meisten Kärtchen hat, ist der Gewinner des Spiels.



# KV 1 Ein Betrag – viele Möglichkeiten

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

1. Finde verschiedene Möglichkeiten \_\_\_\_\_ € zu legen.  
Schreibe und zeichne deine Lösungen.  
Vergleiche die gefundenen Lösungen mit einem Partnerkind.

