



ZIELE

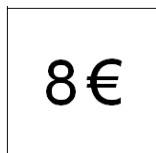
Die Schülerinnen und Schüler

- üben das Erkennen des Zahlbildes, sowie das Bestimmen von Geldbeträgen
- üben die Zuordnung der Darstellung der Zahl und der entsprechenden Abbildung des Bargeldes
- addieren die abgebildeten Geldwerte
- * finden unterschiedliche Bargeld-Abbildungen für die Zahl-Darstellungen

MATERIAL

Das Geldmemory besteht aus insgesamt 40 Karten, also 20 Paaren mit den Geldwerten von 1€ bis 20€.

Ein Paar setzt sich zusammen aus einer **Zahl-Darstellung** und einer **Bargeld-Abbildung** (größtmögliche Zerlegung).



Das Material bietet den Kindern die Möglichkeit, Beträge bis 20 Euro zu bestimmen. Die Kinder lernen dabei, dass sich Geldbeträge nicht immer durch Auszählen bestimmen lassen, sondern dass ein Rechnen in größeren Einheiten notwendig ist. Diese Erkenntnis ist besonders für das Zahlverständnis der Kinder wichtig.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DEN EINSATZ DES MATERIALS:

Das Bargeld wurde bereits eingeführt. Die Kinder kennen die Euro-Münzen und -Scheine (Aussehen und Wertigkeit), allen Kindern ist das Eurozeichen bekannt.

VORBEREITUNG:

Es empfiehlt sich, das Material **einmal** für die Schule bzw. für die Matheregale der Klassen 1 bzw. 1/2 herzustellen und ggf. untereinander auszutauschen. Wird das Material gemeinsam für die Schule angefertigt, sind der Zeit- und Kostenfaktor für die Erstellung des Materials vergleichsweise gering.

Geldmemory für das Matheregal (1-3 Kartensätze): Das „Geldmemory farbig“ (s. Haus 6 – UM) wird ausgedruckt, die Karten werden ausgeschnitten und auf Blanko-Memory-Karten geklebt oder laminiert.

Schuljahr 1 oder 1/2

Lehrplan-Bezug

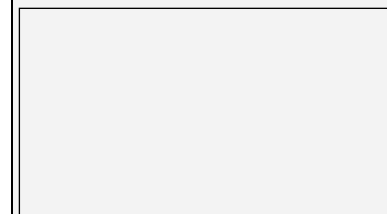
Inhaltsbez. Kompetenzen:
Größen und Messen

Prozessbez. Kompetenzen:
Kommunizieren

* Problemlösen, Darstellen, Argumentieren

Material

- Geldmemory_farbig
- Geldmemory_sw
- Geldmemory_blanko
- Übersicht:
Geldmemory_Kartenpaare
- * ggf. Spielgeld
- ggf. Zahlen unter der Lupe
ZR 20
- AB 1 Immer 5plus Euro
- AB 2 Immer 10plus Euro



Übersicht: Geldmemory_Kartenpaare



Informationspapier „Geldmemory“

Kinder reihum, fehlende Karten im Tausch zu bekommen. Das erste Kind fragt z.B.: „Gibst du mir deine 7 Euro-Karte? Dafür gebe ich dir diese 5 Euro-Karte.“ Wenn beide Kinder durch den Tausch ein Pärchen bekommen, muss der Tausch stattfinden. Die Paare werden abgelegt. Klappt der Tausch nicht, so ist das nächste Kind an der Reihe. Die Kinder fragen solange weiter, bis alle Paare vereint sind.

Spielvariation (ähnlich wie beim Quartett): Die Karten werden verdeckt an die Kinder verteilt. Wer direkt ein passendes Paar hat, darf dieses sofort ablegen. Ein Kind fragt ein anderes Kind nach einer ihm fehlenden Karte z.B.: „Hast du eine 7 Euro-Karte?“. Wenn das angesprochene Kind die genannte Karte (Zahl-Darstellung oder Bargeld-Abbildung) hat, muss es sie abgeben. Das angesprochene Kind ist als nächstes an der Reihe. Es wird solange weiter gefragt, bis alle Paare komplett sind. Wer die meisten Paare vor sich liegen hat, hat gewonnen.