

Rechnen mit Geld

→ Zahlenbuch:

- 5: Dezimalschreibweise 28
Anwendungen 24, 33
- 6: Anwendungen 56, 87
- 1: Münzen und Noten 28–29
Anwendungen 68–71, 96–97
- 2: Münzen und Noten 20–21
Anwendungen 19, 31–32, 36–37,
68–69, 82–83
- 3: Preise und Beträge 8–9
Unser Geld 24
Anwendungen 25, 42–43, 50, 52, 54,
78–79
- 4: Einzelpreis – Gesamtpreis 62–63
Anwendungen 10, 49–50, 52–53

In den Zahlenbüchern werden Fragestellungen zur Dezimalschreibweise und zur Proportionalität (in Preislisten) bearbeitet. Rechnen mit Geld ist aber in den Zahlenbüchern 5 und 6 kein zentraler Inhalt mehr. Der alltägliche Umgang mit Geld und damit verknüpfte Fragen werden jedoch zu einem zunehmend wichtigen Thema.

Musikalische Aspekte: Hören und Vorstellen

Münzen unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich Aussehen, Gewicht und Grösse. Ihre Klangdifferenzen zu registrieren bedeutet eine differenzierte Schulung des Gehörs. Verschiedene Klangfolgen und Wiederholungen ergeben klangliche Gestaltungen, die anhand ihres rechnerischen Wertes verglichen werden können.

Das Feststellen feiner Klangunterschiede ist eine motivierende Herausforderung und bewirkt eine hohe Konzentration der ganzen Klasse.

Unterschiedliche Unterlagen führen zu unterschiedlichen Klängen. Damit lässt sich experimentieren. In der Stille wird plötzlich vieles hörbar, was vorher unhörbar war (Impuls 1) und in jedem Kopf entstehen Geschichten. Geld ist auch ein Thema, das kritische Diskussionen zum Konsumverhalten, Reichtum – Armut usw. auslöst. Impuls 2 motiviert, pointierte Standpunkte in einem Rap umzusetzen. Der Umgang mit dem Handy und die Funktion von Tax- und Kreditkarten ist Thema im Impuls 3.

Lehren und Lernen

- *Wahrnehmung:* Klangnuancen lassen sich unterscheiden. Nicht alle Menschen hören gleich gut, manchmal muss man aber nur wissen, worauf man genau hören soll: auf Tonhöhe, Tonlänge, Lautstärke, Klangfarbe oder den Klangverlauf?
- *Konzentration:* Jede Höraufgabe bedingt eine hohe Konzentration der ganzen Gruppe. Diese hohe Aufmerksamkeit und die damit verbundene Ruhe ist auch hilfreich bei der Lösung des mathematischen Problems.

- *Motivation:* Das quizähnliche Arrangement der Aufgabenstellung (Impuls 1) bewirkt eine hohe Motivation der Kinder. Alle hören dasselbe – hören wirklich alle dasselbe? Diese Herausforderung ist nicht «nur» eine Rechenaufgabe!
- *Kreativität:* Die einfach zu erzeugenden Geräusche und die klaren Regeln eröffnen ein breites Feld für eigenes Gestalten. Die Verbindung von verbalen und nonverbalen Elementen in einem Hörspiel/Rap erfordert und fördert sprachliche, dramaturgische und technische Kompetenzen.