

# GELD

4 TOT 10 UUR

Groep 4

De leerlingen leren de waarde van geld inzien en kunnen handig met geld rekenen door geld te wisselen en gepast te betalen.

De leerlingen maken in een presentatie d.m.v. een poster, uitstalling, of andere presentatievorm naar keuze voor de groep de waarde van eurobiljetten en euromunten inzichtelijk en begeleiden het spelen van het Winkelspel door de groep.

Hele groep:

De groep leert de waarde kennen van de verschillende eurobiljetten en euromunten.

## INLEIDING

### Wat ga je maken?

Je maakt een poster waarop je laat zien met welke munten je twee euro kan vormen.

Je maakt een presentatie voor de hele groep waarmee je kunt aantonen hoe veel ieder eurobiljet waard is.

### Wat heb je nodig?

#### Benodigdheden:

- Opdrachten geld (bijlage bij opdracht)
- Pion en dobbelsteen
- Speelgeld (eurobiljetten en euromunten)
- Folders supermarkten
- Kladblaadjes

### Benodigde tijd

4 tot 10 uur

### Wat ga je leren?

Je weet hoeveel de verschillende euro-gelddbiljetten en euromunten waard zijn.

Je weet hoe je geld moet wisselen, gepast betalen en je weet te schatten hoeveel geld iets kost (bv. een brood, een fiets, een voetbal).

### Hoe ga je leren?

**Ik leer met mijn gevoel:** ik wil weten hoe het zit en zet door.

**Ik leer met mijn gevoel:** Ik werk samen tijdens de opdrachten.

### Aan welke eisen moet het eindproduct voldoen?

Je poster laat zien met welke munten ik een bedrag van 2 euro kan maken. Je laat zien of dat ook met 50 munten lukt.

Je laat in je boodschappenlijst zien dat je de waarde van de verschillende eurobiljetten en euromunten begrijpt.

Voor je presentatie kies je of je een uitstalling wil maken in de klas van dingen met een prijskaartje en het juiste bedrag erbij in munten of biljetten, of dat je dat in een Powerpoint, Infographic of Prezi wil laten zien.

## WERKWIJZE

Bij deze leeractiviteit ga je als volgt te werk:

Luister naar de leerkracht wat je moet doen.  
Vraag hulp als het nodig is.

Ben je klaar? Vertel het je leerkracht. Kijk samen terug hoe je hebt gewerkt met het evaluatieblad.

## OPDRACHT

### Opdracht 1-speel het geldspel

Toelichting van de juf of meester op het geldspel.  
Terugkoppeling hoe het spel ging met juf of meester:

### Opdracht 2: 2 euro betalen

Toelichting van je juf of meester op de opdracht:  
Bewijs het maar: kun je twee euro betalen met precies 50 munten?  
Bespreek na met je juf of meester wat jouw oplossingen zijn.

### Opdracht 3: boodschappenlijst

Toelichting van je juf of meester op het woord 'schatten' en op de opdracht eten inkopen voor 20 euro.  
Oefenen met schatten van bedragen op de computer op de website: [www.rekenweb.nl](http://www.rekenweb.nl), zoek het spel 'hoeveel kost dit artikel'.  
Maak dan de opdracht 'boodschappenlijst'.

#### **Opdracht 4 maak een poster**

Maak een presentatie over de waarde van eurobiljetten en euromunten.

#### **Opdracht 5: het winkelspel met de hele klas.**

Bereid het goed voor: maak afspraken over het uitleggen en hoe je iedereen helpt.

#### **Afsluiting**

Met juf of meester.

# Geld-winkelspel



## WINKELSPEL

**Opdracht:** Lees de spelregels en speel het winkelspel

## spelregels

**Doel van het spel:** koop vijf verschillende dingen voor zo weinig mogelijk euro.

### Nodig (4 spelers):

- speelbord op blz. 2
- 1 pion
- 1 dobbelsteen
- 12 briefjes van 50
- 4 briefjes van 20
- 4 briefjes van 10
- 8 briefjes van 5
- lijst bij winkelspel op blz 3

**Start:** Elke speler begint met drie briefjes van € 50,-. De rest is het geld van de winkel.

**Begin** bij de pijl. Er is maar één pion.

- Gooi om de beurt met de dobbelsteen en zet de pion het aantal vakjes verder dat je hebt gegooid.
  - Je **mag** het voorwerp kopen waar je op komt, je betaalt het bedrag wat erbij staat.
  - Kruis op je boodschappenlijst aan wat je al gekocht hebt.
  - Kom je op een vakje met iets wat je al gekocht hebt, of met iets wat je niet wil kopen, dan gooi je nog een keer.
- Je mag drie keer gooien. De derde keer **moet** je iets kopen. Als je dan op een vakje staat met iets dat je al hebt gekocht, loop dan één vakje verder en koop wat daar staat.
- Als de winkel niet kan teruggeven moet je bij andere spelers geld wisselen.
- Ga door tot iedereen de vijf dingen gekocht heeft:
  1. portemonnee,
  2. handschoen,
  3. boek,
  4. T-shirt
  5. Lego.
- Wie het meeste geld over heeft, heeft gewonnen.



# SPEELBORD WINKELSPEL

 € 5,- START 	€ 30,- 	€ 20,- 
€ 15,- 		 € 20,-
€ 15,- 		 € 10,-
€ 20,- 		 € 30,-
€ 25,- 		 € 25,-
 € 15,-	 € 25,-	 € 10,-



## lijst bij WINKELSPEL



Naam.....

**ik heb gekocht:**

- portemonnee
- handschoen
- boek
- T-shirt
- Lego

**ik heb betaald:**

€ .....

€ .....

€ .....

€ .....

€ .....

ik heb € .....over



Naam.....

**ik heb gekocht:**

- portemonnee
- handschoen
- boek
- T-shirt
- Lego

**ik heb betaald:**

€ .....

€ .....

€ .....

€ .....

€ .....

ik heb € .....over

# Geld-samenstellen 2 euro

ik betaal € 2 en ik doe dat zo:

---

met 1 munt



met 2 munten



met 3 munten



met 4 munten

?

met 5 munten

?

met 6 munten

?

?


met 50 munten

?

**Maak een poster** waarop je het antwoord op de volgende vragen laat zien:

Vraag 1: kan het met alle getallen tot 20?

Vraag 2: kan het met precies 50 munten? Lukt dat ook op verschillende manieren?

 Gebruik muntjes speelgeld voor ideeën.  
De muntjes van 1 en 2 cent doen mee!

