INBINDRUIMTE | 100%

MONEY QUEST

Avonturendagboek

Oudere kinderen, 6-14 jaar



12 weken zonder datum. Leer. Controleer. Kies.

INBINDRUIMTE | 100%

Kies hoe je leert

Ondersteuning en uitdaging

Kies ondersteuning los van de moeilijkheid van de inhoud. Kleuters leren de basis met een volwassene. Ondersteuning/SEND is voor verschillende leeftijden en betekent geen laag begrip. Doe eenmaal voor, bied één handeling en een optionele volgende stap. Gebruik vertrouwde ondersteunde communicatie, hulpmiddelen of een volwassene die schrijft.

Avonturendagboek

12 weken zonder datum met elk drie pagina’s: ontdek het geldidee, probeer een taak en laat zien wat je leerde. De oudere editie biedt startpunten Explorer 6-8, Builder 9-11 en Strategist 12-14. Kies op begrip en ondersteuning, niet alleen leeftijd. Handschrift, spraak of tijdtoetsen zijn niet vereist.

Geld en betaalhulpmiddelen

Munten en biljetten zijn contant geld. Geld op een rekening is ook geld. Kaarten en telefoons zijn betaalhulpmiddelen; overschrijvingen zijn betaalroutes. Ze maken geen extra geld. De voorbeelden gebruiken Britse ponden (£, GBP), zonder prijsomrekening. Junior-ISA-regels gelden voor het Verenigd Koninkrijk.

INBINDRUIMTE | 100%

Munten zijn contant geld



Munten zijn een vorm van contant geld. Bankbiljetten zijn net als munten contant geld. Een rekeningsaldo kan geld vastleggen.

Laat je redenering zien







INBINDRUIMTE | 100%

Munten zijn contant geld

In de speelwinkel kun je met ponden betalen. Emma heeft een munt van £1 en een blad.

Wat kan ze hier als geld gebruiken?

Explorer 6-8: Munten zijn een vorm van contant geld.

Builder 9-11: Wat kan ze hier als geld gebruiken?

Strategist 12-14: Vergelijk twee munten van £1 met £2. Het aantal voorwerpen en de waarde verschillen.

INBINDRUIMTE | 100%

Een geldidee dat ik opmerkte







Laat je redenering zien

Een keuze om te controleren of veranderen

Volwassene: noteer wat de leerling laat zien. Nee, hulp, pauze en andere reacties zijn geldig.