

Pago in Euro

Prima di iniziare...

Prima di iniziare gli acquisti a scuola, ricordiamo agli alunni che la moneta ufficiale dell'Unione europea è l'Euro, usata da 17 dei 27 Stati membri dell'Unione (dati del Gennaio 2013).

Il nome Euro deriva dalle lettere iniziali della parola Europa.

È stato disegnato anche un simbolo speciale per l'euro: €.

Esistono 8 monete di 8 diversi valori; il disegno che esse hanno nella parte posteriore è diverso nei vari Paesi europei.

1 centesimo	2 centesimi	5 centesimi	10 centesimi	20 centesimi	50 centesimi	€1	€2
							

Esistono 7 valori di banconote; esse hanno disegni uguali in tutti i Paesi europei.

€5	€10	€20	€50	€100	€200	€500
						

Si raccomanda di mettere il simbolo dell'Euro prima del numero: "Ho speso €5 per acquistare i quaderni nuovi."

Non è errato, però, metterlo dopo: "Ho speso 5 € per acquistare i quaderni nuovi."

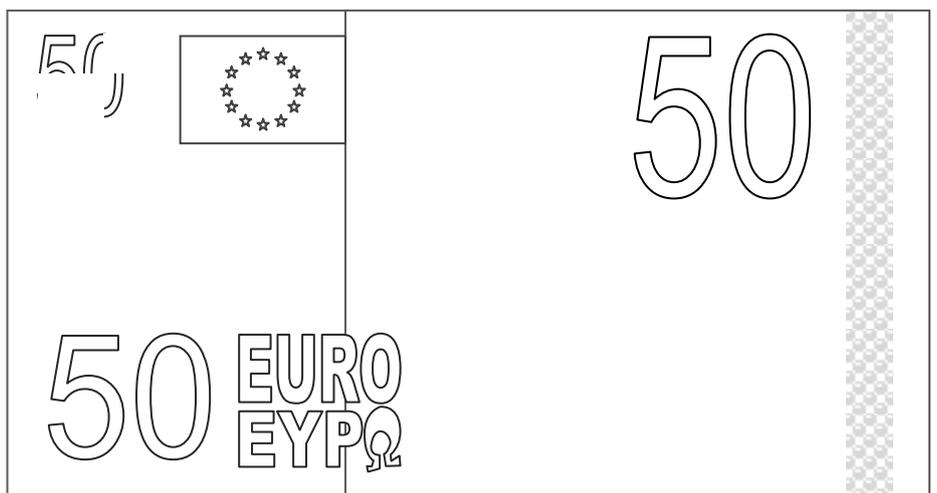
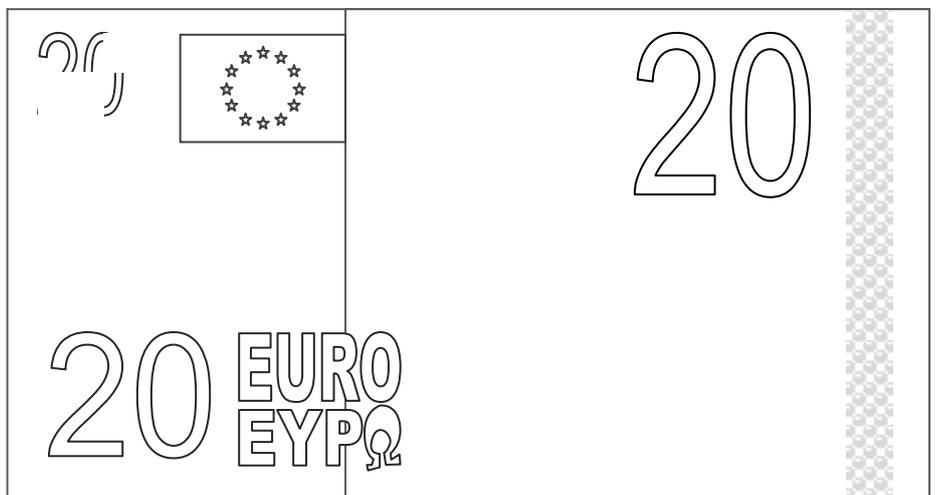
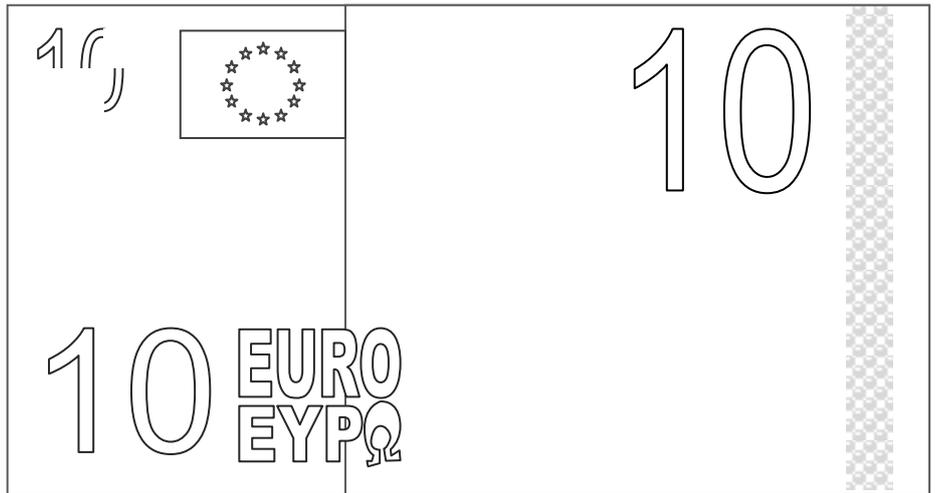
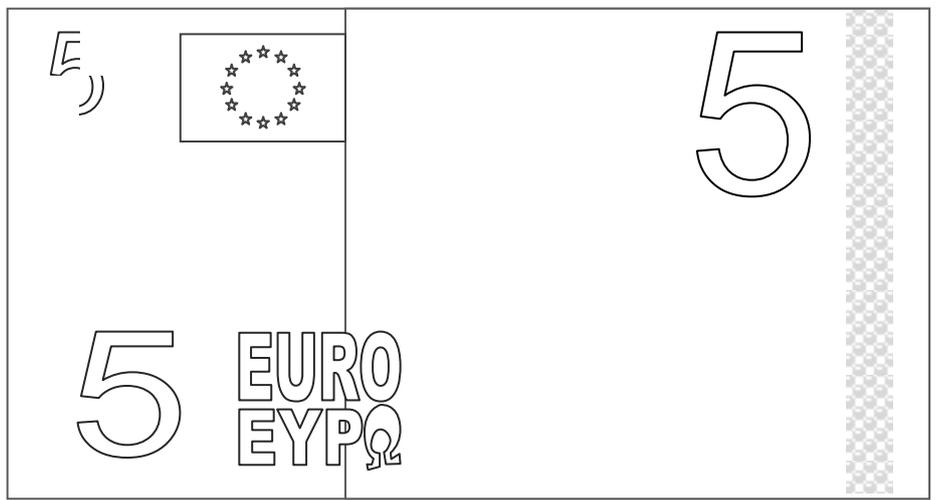
Invece si deve scrivere **la parola Euro** se non c'è un numero vicino: "Ho speso pochi Euro per i quaderni nuovi".

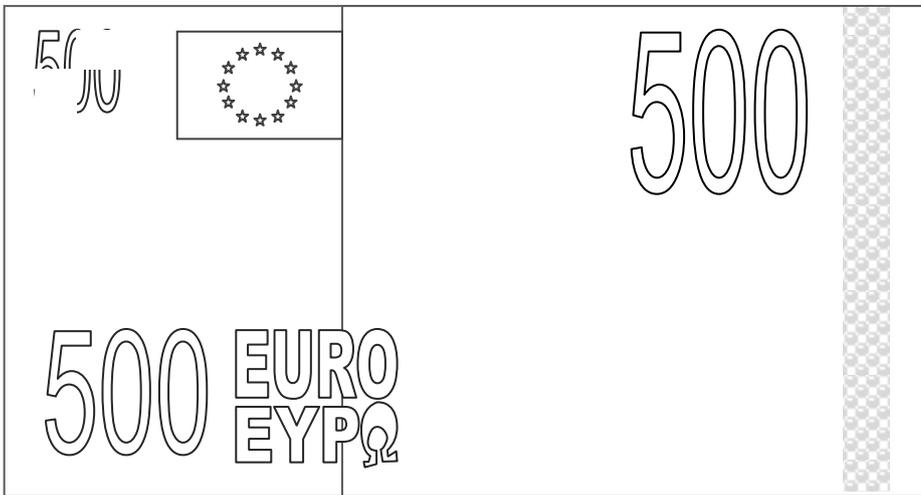
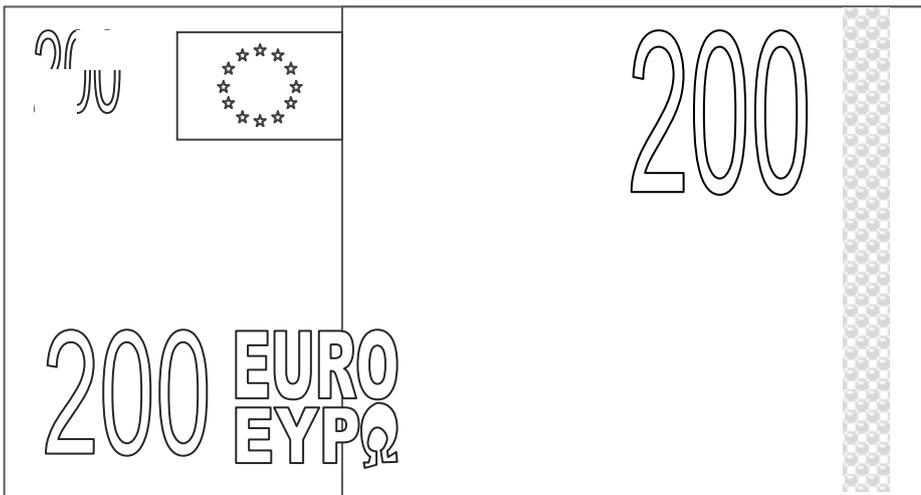
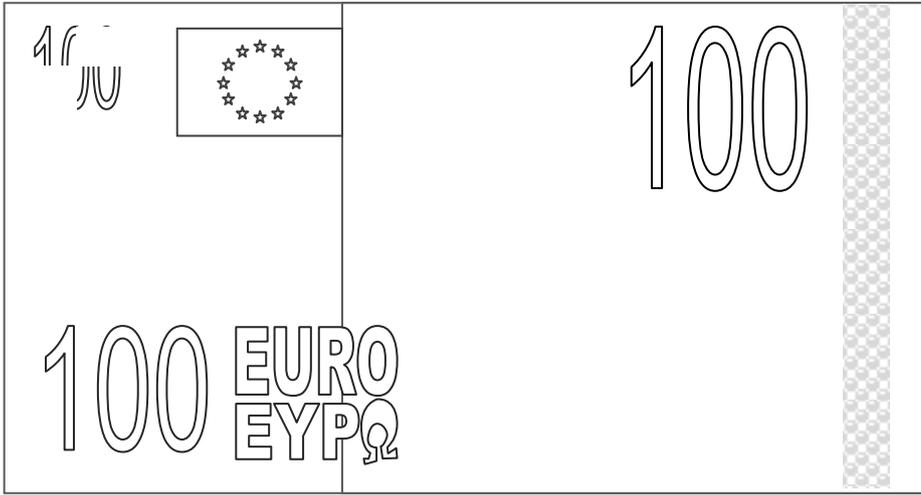
Di seguito ho preparato riproduzioni semplificate delle monete e delle banconote, da usare nei giochi di compravendita.

Si può chiedere agli alunni di completare le banconote con i disegni degli elementi architettonici presenti.

Da maggio 2013 sarà stampata la serie *Europa*, che sostituirà la precedente serie.

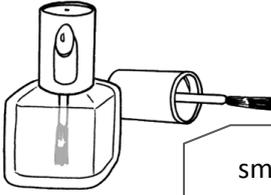
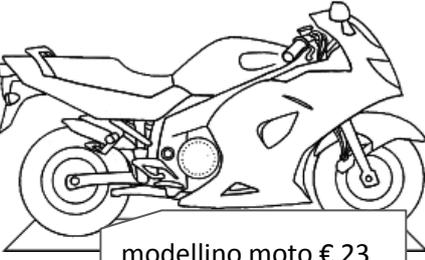
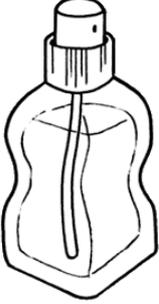
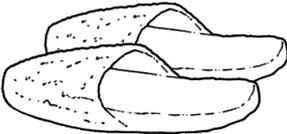
Valori delle banconote	€ 5	€ 10	€ 20	€ 50	€ 100	€ 200	€ 500
Architettura	Classica	Romanica	Gotica	Rinascimentale	Barocco e Rococò	Art Nouveau	Moderna



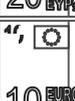
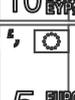


FARE SPESE

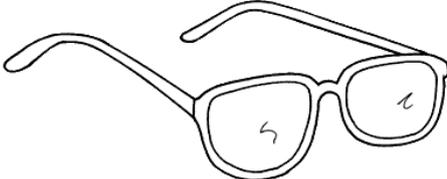
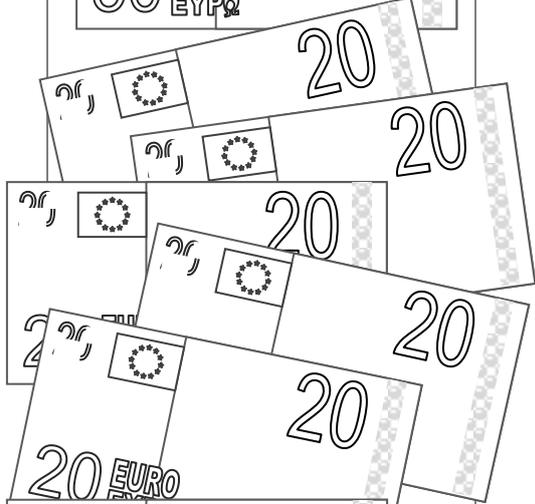
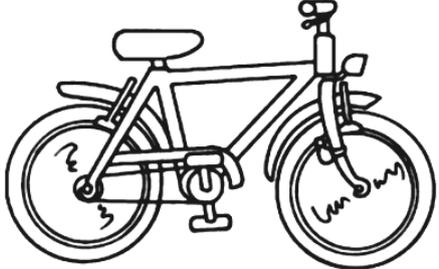
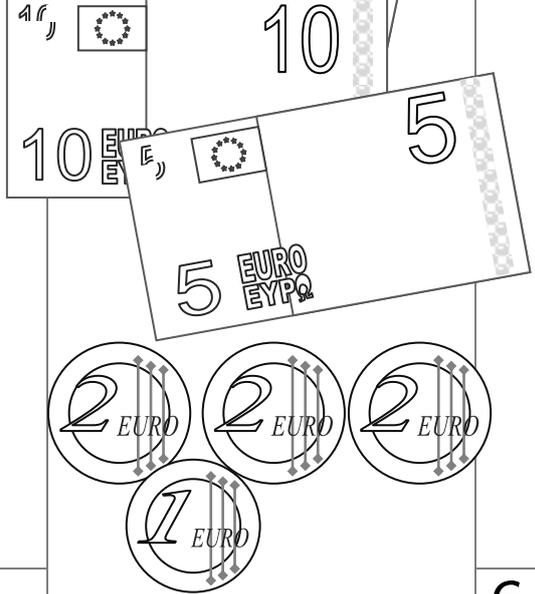
A. Osserva con attenzione il prezzo degli oggetti in vendita.

 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">orologio € 630</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">smalto € 6</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">scarponi € 175</div>
 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">modellino moto € 23</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">profumo € 54</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">pantofole € 19</div>

B. Ora segna **quali** e **quante** banconote e monete devi prendere per acquistare gli oggetti usando il minor numero di banconote e monete. Segui l'esempio.

	OROLOGIO	MOTO	SMALTO	PROFUMO	SCAR-PONI	PANTO-FOLE
 500 	1					
 200 						
 100 	1					
 50 						
 20 	1					
 10 	1					
 5 						
 2 EURO 						
 1 EURO 						
	€ 630	€ 23	€ 6	€ 54	€ 175	€ 19

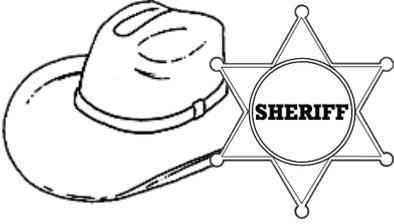
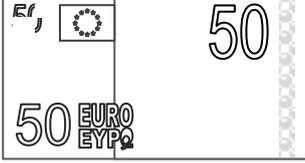
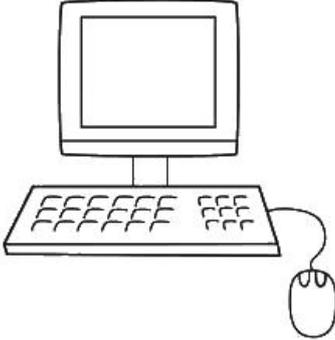
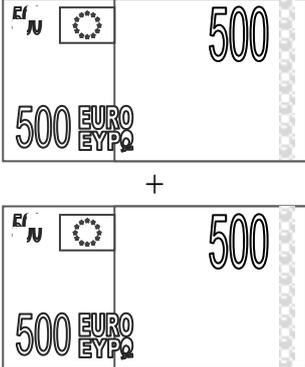
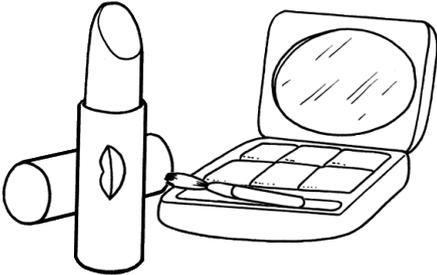
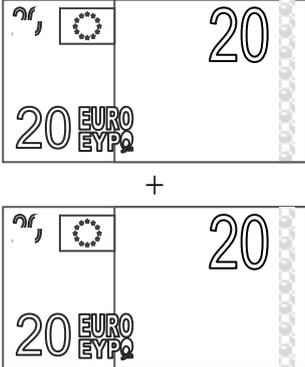
PAGO IN CONTANTI... senza resto!

Osserva il costo degli oggetti che desideri acquistare. →	Costo unitario	Osserva il valore degli Euro che tu possiedi. ↓ Fai il totale ↓	Euro posseduti
 Li pago con _____ =	€ 41		_____
 Lo pago con _____ =	€ 35		_____
 La pago con _____ =	€ 96		_____
	€ _____ totale		€ _____ totale

✍ C. ↑ Scrivi con quali Euro pagherai ogni oggetto. Attento! Non devi mai avere il resto e ti devono bastare gli Euro che possiedi.

PAGO IN CONTANTI... con il resto!

✎ D. Osserva il costo dell'oggetto che stai acquistando, osserva le banconote e le monete che dai al venditore e **calcola il resto** che egli deve dare a te.

COSTO	PAGO CON...	CALCOLO IL RESTO
 € 26 + € 5 = € _____		_____ - _____ = _____
 € 58 + € 14 = € _____		_____ - _____ = _____
 € 953		_____ - _____ = _____
 € 16 + € 21 = € _____		_____ - _____ = _____
 € 119 + € 14 = € _____		_____ - _____ = _____