Runden und Überschlagen (3. Klasse)

Nachbarzahlen

Es gilt wie immer: Diese Aufgaben sind Vorschläge. Klicken Sie auf das Klemmbrettsymbol am Baustein, wenn er Ihnen zusagt und fügen Sie dann den Baustein über das Klemmbrettsymbol im **oberen Menü** wieder in Ihr Zieldokument ein!

1 Trage links von der Zahl den Vorgänger-Zehner und rechts davon den Nachfolger-Zehner ein.

548 a)

574

406 b)

977 e)

248 c)

f) 249

2 Trage links von der Zahl den Vorgänger-Hunderter und rechts davon den Nachfolger-Hunderter ein.

905 a)

519 d)

630 b)

165

517 f) 933

Für eine bessere Optik wurden hier in den Textausgaben Abstände in LaTeX-Code verwendet.

Runden

c)



Konstruktion der Rundungsfunktion

Die Math.js-Funktionen floor() und ceil() runden nur auf ganze Zahlen, und das unabhängig von der ersten Nachkommastelle. Das schulmäßige Auf- und Abrunden muss daher mit separaten Regeln selbst konstruiert werden.

(3) Runde auf Zehner.

a) $657 \approx$

d) 52 pprox

g) $548 \approx$

b) $723 \approx$

e) $881 \approx$

h) $307 \approx$

c) $542 \approx$

f) $653 \approx$

i) $696 \approx$

(4) Runde auf Hunderter.

a) $528 \approx$

c) $561 \approx$

e) $733 \approx$

b) $568 \approx$

d) 382 pprox

f) $142 \approx$

Runden und Überschlagen (3. Klasse)

(5) Runde auf volle Euro.

Überschlagen

6 Mache zuerst einen Überschlag und rechne dann genau. Runde beim Überschlagen auf Zehner.



Diese Aufgabe ist so konfiguriert, dass der erste Summand immer max. 700 und der zweite max. 300 wird. Jeder Summand wird mal auf- und mal abgerundet (daher die vier verschiedenen Regeln für die Textausgabe).

Da die gerundeten Zahlen für den Überschlag extra abgespeichert werden müssen, kommt es dadurch zu einer relativ hohen Anzahl an Variablen.

(7) Mache zuerst einen Überschlag und rechne dann genau. Runde beim Überschlagen auf Zehner.

Überschlag:

Überschlag:

