

Wenn **Größen als Dezimalzahlen** geschrieben werden, so haben die **Nachkommastellen**, je nach **Einheit**, immer eine bestimmte **Bedeutung**!



Geld - Euro - €

Die in Deutschland seit dem 01.01.2002 gültige Bargeld-Währung ist der Euro. Es gibt Euros und Cents. 100 Cent sind ein Euro. In der Dezimal Schreibweise ist also die erste Nachkommastelle (die Zehntel) die Zehnercent und die zweite Stelle (die Hunderstel) die Einercent.

① Kreuze an, auf welche Stelle der Geldschein bzw., das Geldstück Auswirkungen hat.

Geldschein Geldstück	Hunderter	Zehner	Einer	,	Zehntel	Hunderstel
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						



Längen

Je nach Längeneinheit hast Du auch bei den Nachkommastellen verschiedene (Unter-)Einheiten.

Längeneinheit	Einheit	in größere Einheit umrech-	in kleinere Einheit umrech-
Millimeter	mm	↓ : 10	↑
Zentimeter	cm	↓ : 10	↑ · 10
Dezimeter	dm	↓ : 10	↑ · 10
Meter	m	↓ : 1000	↑ · 10
Kilometer	km	↓	↑ · 1000



[Längeneinheiten umrechnen](#)

Längeneinheiten und ihre Umrechnungen

- ② Trage je Lücke die richtige Umrechnungszahl und die richtige Einheit ein.

10 (3x)

10 (1x)

Dezimeter (1x)

Millimeter (2x)

Zentimeter (2x)

Kilometer, 1000 Meter | _____ Dezimeter | 10 _____ | _____ Millimeter

Meter, 10 _____ | 10 _____ | _____

Zentimeter, _____

- ③ Runde auf die angegebene Einheit nach dem Komma.

a) Runde auf cm: 7,4268 m = _____ m

b) Runde auf dm: 1,9464 m = _____ m

c) Runde auf m: 6,4014 km = _____ m

d) Runde auf dm: 6,1690 m = _____ m

e) Runde auf cm: 6,9029 m = _____ m

f) Runde auf m: 3,7925 km = _____ m

g) Runde auf cm: 3,8935 m = _____ m

h) Runde auf m: 8,6455 km = _____ m

i) Runde auf dm: 5,5520 m = _____ m



Runden

1. Gehe zu der **Stelle** der Zahl auf die **gerundet werden soll**.
2. Schaue Dir die **Ziffer rechts von der Stelle** an:

Bei **1, 2, 3 und 4** wird **abgerundet** (die Ziffer der Rundungsstelle wird nicht verändert).

Bei **5, 6, 7, 8, und 9** wird **aufgerundet** (die Ziffer der Rundungsstelle wird um eins erhöht).