

Aufgabenstellung kompakt

Du hast 5 Euro

Inhalt:

- | | |
|--|----------|
| <input type="checkbox"/> Basisaufgabe | S. 2-9 |
| <input type="checkbox"/> Reduktion | S. 10-11 |
| <input type="checkbox"/> Erweiterung | S. 12-13 |
| <input type="checkbox"/> Möglichkeiten individueller Unterstützung | S. 14-15 |

Basisaufgabe und vertiefende Aufgabenstellungen

„Du hast 5 €.“ – Waren kaufen und bezahlen.

Material: Verkaufsstand mit realen Objekten (z.B. Spielwaren) / Poster mit Verkaufsständen / austauschbare Preisschilder

Im Vorfeld bzw. begleitend zu fiktiven bzw. gespielten Verkaufssituationen ist es sinnvoll, den Kindern im Rahmen schulischer Projekte alltagsnahe Einkaufserfahrungen zu ermöglichen (Einkaufen für das Klassenfest oder das Schulfrühstück / Klassenflohmarkt). Auch der Verkauf realer Waren in einem Pausenkiosk (vgl. hierzu: Unterrichtsentwurf ausführlich - Pausenkiosk) bietet hier vielfältige Möglichkeiten.

Verkaufssituationen können z. B. durch einen Verkaufsstand mit realen Objekten oder durch ein Poster mit abgebildeten Verkaufsständen dargestellt und in einem Rollenspiel nachgespielt werden. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten, über Waren und Preise, über das Einkaufen und Bezahlen ins Gespräch zu kommen.

Die Kinder erzählen zu der jeweiligen Verkaufssituation, überlegen, was sie kaufen würden und ob der Geldbetrag ausreicht, der ihnen zur Verfügung steht. Sie können entscheiden, ob sie eine oder mehrere Waren kaufen und sprechen über die Frage, ob die Waren teuer oder günstig sind. Sie können angeregt werden, die Preise der Waren zu benennen, den Geldbetrag zu berechnen, den sie zahlen müssen oder anzugeben an, wie viel Geld übrig bleibt bzw. wie viel Rückgeld sie erhalten.

„Was kaufst du ein?“

„Möchtest du noch etwas kaufen?“

„Reicht das Geld? Woher weißt du das?“ („Wie viel Geld hast du jetzt noch?“ Wie viel Geld bekommst du zurück?“)

„0,90 € für ein Glas Wasser finde ich günstig. Was meinst du?“



Abbildung 1: Verkaufsstände mit Waren

Zusätzlich zu den Verkaufsständen für Gemüse, Käse und Hot Dogs, mit denen beispielsweise eine Einkaufssituation auf dem Wochenmarkt nachgestellt werden kann, finden Sie in den Materialien zwei leere Verkaufsstände.



Abbildung 2

Diese können variabel eingesetzt werden und bieten die Möglichkeit, verschiedene Waren und eine an die jeweiligen Lernvoraussetzungen der Kinder angepasste Preisgestaltung vorzunehmen:



Abbildung 3

Weitere Ideen, Beispiele und Vorlagen für mögliche Preisschilder (Schulfest / Spielwaren - Flohmarkt) finden Sie in den Materialien.

Dokumentation möglicher Einkäufe

Material: Verkaufsstand mit realen Objekten (z.B. Spielwaren) / Poster mit Verkaufsständen / austauschbare Preisschilder / AB „tabellarische Übersicht“ / AB „Kassenbonn“

Eine weitere Aktivität kann darin bestehen, die möglichen Einkäufe zu dokumentieren, den Preis zu bestimmen und zu notieren. Dieses kann beispielsweise in Form einer tabellarischen Übersicht erfolgen. Die Kinder haben hier verschiedene Notationsmöglichkeiten.



Abbildung 4

Auch ein „Kassenbon“ bzw. eine „Rechnung“ kann zur Dokumentation eingesetzt werden.

	Euro	Cent
1 Donut	1€	
1 Wasser		90ct
zu zahlen:	1€	90ct

	Euro	Cent
2 Donuts	2€	
1 Kakao	1€	30ct
zu zahlen:	3€	30ct

Abbildung 5

Im Anschluss können verschiedene „Rechnungen“ miteinander verglichen werden - beispielsweise in Bezug auf die verschiedenen „Kaufmöglichkeiten“, die maximale Anzahl der Waren, die gekauft werden konnten oder die Geldbeträge, die ausgegeben wurden.

Sortieren von Warenkarten / Bestimmen verschiedener Kaufmöglichkeiten.

Material: Sortiertafel / Karten mit abgebildeten Waren und deren Preis

Die Kinder arbeiten mit einer Sortiertafel und Karten, auf denen Waren und deren Preis abgebildet sind.

Es geht um die Frage, welche Waren für einen bestimmten Betrag (z.B. 5 €) gekauft werden können.



Im linken Feld der Sortiertafel befindet sich eine Karte mit einer Darstellung / Abbildung des zur Verfügung stehenden Betrages.

Gezogen wird eine Karte mit abgebildeten Waren und Preisen.

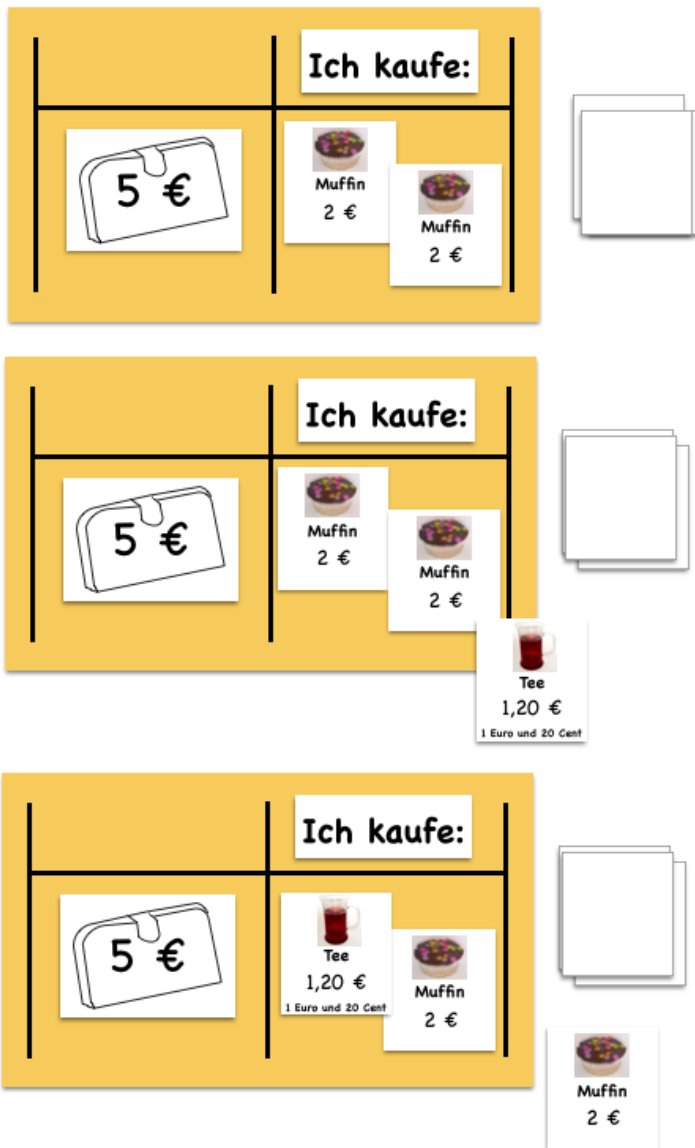


Abbildung 6

Die Aufgabenstellung kann auch gut in Partnerarbeit durchgeführt werden. Hier wird dann immer im Wechsel gearbeitet.



Abbildung 7

Diese Karte wird im rechten Feld der Sortiertafel abgelegt, wenn die abgebildete Ware für das zur Verfügung stehende Geld gekauft werden kann. Anschließend wird eine zweite Karte gezogen und hinzugelegt, falls beide Waren gekauft werden können.

Übersteigen die Kosten den zur Verfügung stehenden Betrag, wird eine der beiden „Warenkarten“ aussortiert.

In der Folge werden nach und nach alle Karten gezogen. Hinzugelegt werden die Karten, wenn der Geldbetrag nicht überschritten wird. Ansonsten wird ausgewählt, welche „Warenkarte“ aussortiert wird.

Alternativ kann der zur Verfügung stehende Geldbetrag auch mit Münzen und Scheinen dargestellt werden.

Bestimmen und Legen von Beträgen (Waren bezahlen), passende Waren auswählen

Material: Karten mit abgebildeten Waren und deren Preisen / Spielgeld / AB

Bei dieser Aufgabenstellung geht es um das Bezahlen von Waren, das Legen passender Beträge, das Bestimmen von Rückgeld oder auch um die Auswahl von Gegenständen, die gekauft werden können.

Verschiedene Spalten (z. B.: Ich kaufe, Ich gebe etc.) können flexibel auf der Sortiertafel eingesetzt werden. Hierdurch ergeben sich unterschiedliche Aufgabenstellungen.

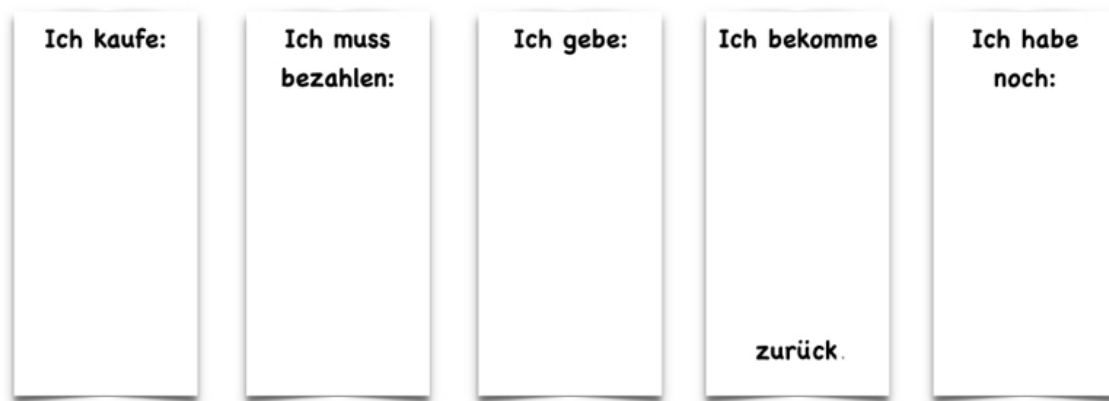


Abbildung 8

Aufgabenstellung 1:

Die Kinder erhalten die Sortiertafel mit den Spalten „Ich kaufe:“ und „Ich bezahle:“ sowie Warenkarten und Spielgeld.

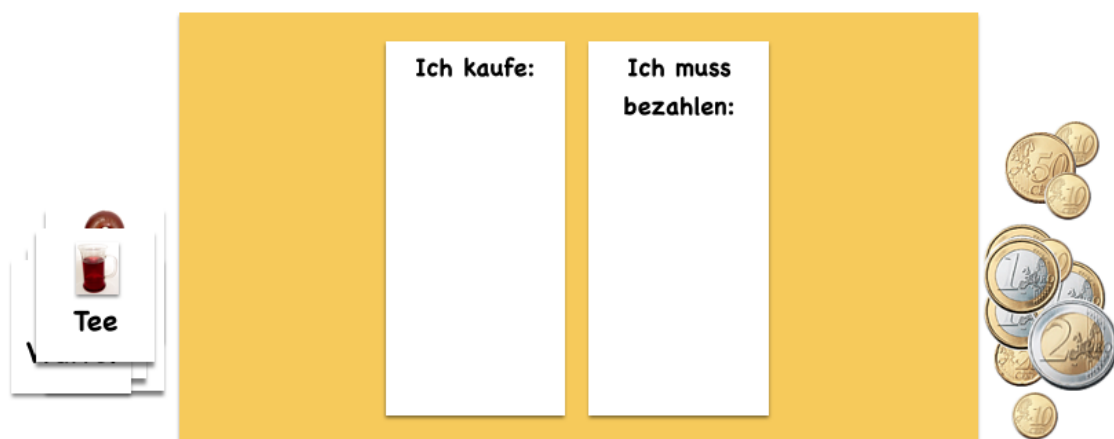


Abbildung 9

Die Beträge sollen passend gelegt werden. Den Kindern stehen alle Münzen und Scheine zur Verfügung bzw. es stehen Münzen und Scheine

so zur Verfügung (Geldbörse), dass die gekauften Waren ohne Wechselvorgänge bezahlt werden können.

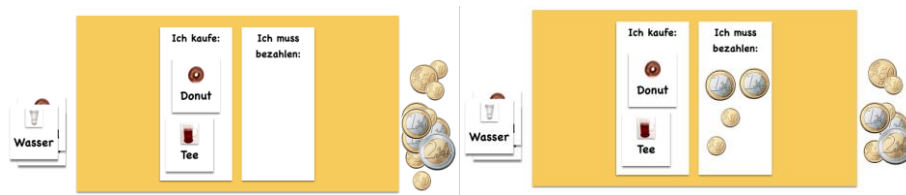


Abbildung 10

Statt Spielgeld zu legen können die Kinder auch die passenden Geldbeträge aufzeichnen bzw. notieren.



Variation:

Mit Münzen wird ein Geldbetrag vorgegeben und die Kinder haben die Aufgabe, den Betrag zu bestimmen und passende Waren auszuwählen.



Abbildung 11

Alternativ kann der vorgegebene Geldbetrag auch symbolisch vorgegeben werden.



Aufgabenstellung 2:

Die Kinder erhalten die Sortiertafel mit den Spalten „Ich kaufe:“, „Ich

bezahle:", „Ich bekomme ___ zurück“ sowie Warenkarten und Spielgeld.



Abbildung 12

Die Kinder wählen Waren aus und bezahlen mit einem 5 € oder 10 € Schein. Anschließend legen sie mit Geldmünzen das passende Rückgeld.

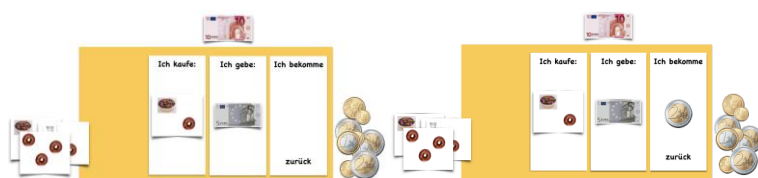


Abbildung 13

Alternativ können die Kinder den Geldbetrag, den sie zurückbekommen symbolisch notieren.



Variation:

Das Rückgeld sowie der gegebene Geldbetrag (5 oder 10 €) wird vorgegeben, die Kinder wählen passende Waren aus.



Abbildung 14

Aufgabenstellung 3:

Die Kinder erhalten die Sortiertafel mit den Spalten „Ich kaufe:“, „Ich bezahle:“, „Ich bekomme ___ zurück“, „Ich habe noch:“ sowie Warenkarten, Spielgeld und eine Geldbörse.

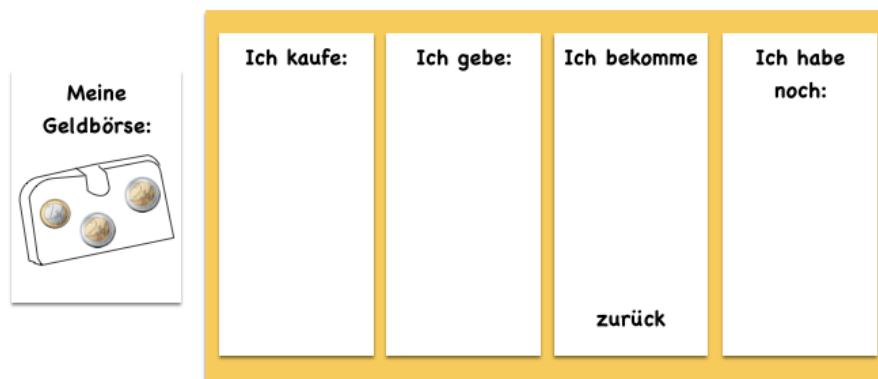


Abbildung 15

Analog zu Aufgabenstellung 1 und 2 können die Kinder Waren auswählen sowie das mögliche Rückgeld zu einem gegebenen Geldbetrag bestimmen. Zusätzlich haben sie noch eine Geldbörse mit einem vorgegebenen Geldbetrag und können abschließend noch ermitteln, wieviel Geld ihnen noch in ihrer Geldbörse verbleibt.



Abbildung 16

Reduktion

Fokussierung auf glatte Euro oder Centbeträge (Warenpreis).

Material: Verkaufsstand mit realen Objekten (z.B. Spielwaren) / Poster mit Verkaufsständen / Preisschilder mit glatten Euro- oder Centbeträgen

Es werden neben Waren zu Preisen in Kommaschreibweise auch Waren zu „glatten“ Euro bzw. Centbeträgen angeboten.

Verkaufssituation mit realen Objekten:

Es werden zwei Flohmarktstände aufgebaut. Bei dem ersten Stand werden die Waren zu Euro-Cent-Beträgen in Kommaschreibweise angeboten (z.B. 3,50 €), bei dem zweiten Stand zu "glatten" Beträgen (z.B. 4 €).

Analog hierzu können auch bei einer **abgebildeten Verkaufssituation** Verkaufsstände mit Waren zu Euro-Cent-Beträgen (Kommaschreibweise) und Verkaufsstände mit Waren zu "glatten" Beträgen dargestellt werden.

Auch für das Sortieren von Warenkarten, dem Bestimmen verschiedener Kaufmöglichkeiten sowie für das Bezahlen von Waren (vgl. vertiefende Aufgabenstellungen) kann auf Waren mit glatten Euro- und Centbeträgen als Verkaufspreis zurückgegriffen werden.



Abbildung 1

Vorgabe ausgewählter Münzen und Scheine (Geldböse).

Material: Verkaufsstand mit realen Objekten (z.B. Spielwaren) / Poster mit Verkaufsständen / Preisschilder mit glatten Euro- oder Centbeträgen / Geldbörse mit Münzen

Für den „Einkauf“ in der gespielten Verkaufssituation oder für die Dokumentation ihrer Einkäufe werden den Kindern Geldbörsen mit

Münzen (Spielgeld) so zur Verfügung gestellt, dass die Kinder passend zahlen können.

Darstellen von Bezahlungsmöglichkeiten (tabellarische Übersicht)

Material: Arbeitsblatt / Spielgeld

Den Kindern wird (z. B. in einer gespielten Verkaufssituation) eine Übersicht mit Bezahlungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt („So kannst du passend bezahlen“).



Abbildung 2

Vorgabe von Waren, die gekauft werden sollen (Einkaufslisten).

Material: Einkaufsliste

In einer Einkaufssituation erhalten die Kinder eine Einkaufsliste mit der Angabe von Waren, die sie einkaufen sollen.

Eine weitere Möglichkeit der Reduktion besteht darin, die Anzahl der Waren, die eingekauft werden sollen, zu bestimmen (Suche dir ein Spielzeug aus).

Überprüfen von Kaufmöglichkeiten/ Sortieren einzelner Warenkarten.

Material: Sortiertafel / Warenkarten

Die Kinder arbeiten mit einer Sortiertafel und Karten, auf denen Waren und deren Preise abgebildet sind. Bei der Sortierung geht es um die Frage, ob eine Ware für das zur Verfügung stehende Geld gekauft werden kann.



Abbildung 3

Erweiterung

Erkunden von Kaufmöglichkeiten unter Einhaltung bestimmter Vorgaben.

Material: Poster mit Verkaufsständen / Spielgeld / Arbeitsblatt

Die Kinder erhalten die Aufgabe, verschiedene Kaufmöglichkeiten zu erkunden.



Abbildung 1

„Du hast 5 Euro. Wie viele (verschiedene) Waren kannst du höchstens kaufen?“

„Wie gehst du vor? Erklär mal!“

„Dein Freund gibt genau 5 € (3 €, 2,50 €, ...) aus! Was könnte er gekauft haben?“

Finde alle Möglichkeiten. Wie gehst du vor?“

„Dein Freund kauft etwas zu trinken und zu essen (2 Teile). Was könnte er gekauft haben?“

Finde alle Möglichkeiten. Wie gehst du vor?“

„Dein Freund kauft sich etwas zu essen. Er gibt 5 € und erhält 20 ct (eine Münze / zwei Münzen / ...) zurück.“

Kann das stimmen? Erklär mal!“

Einbeziehungen von Sonderangeboten und Rabatten.

Material: Poster mit Verkaufsständen / Spielgeld / Arbeitsblatt

Auf einem Poster abgebildet sind zwei konkurrierende Verkaufsstände wie z.B.:

Stand 1: 1 Donut 1,10 €

Stand 2: 1 Donut 1,20 € / Angebot: 2 Donuts: 2,10 €

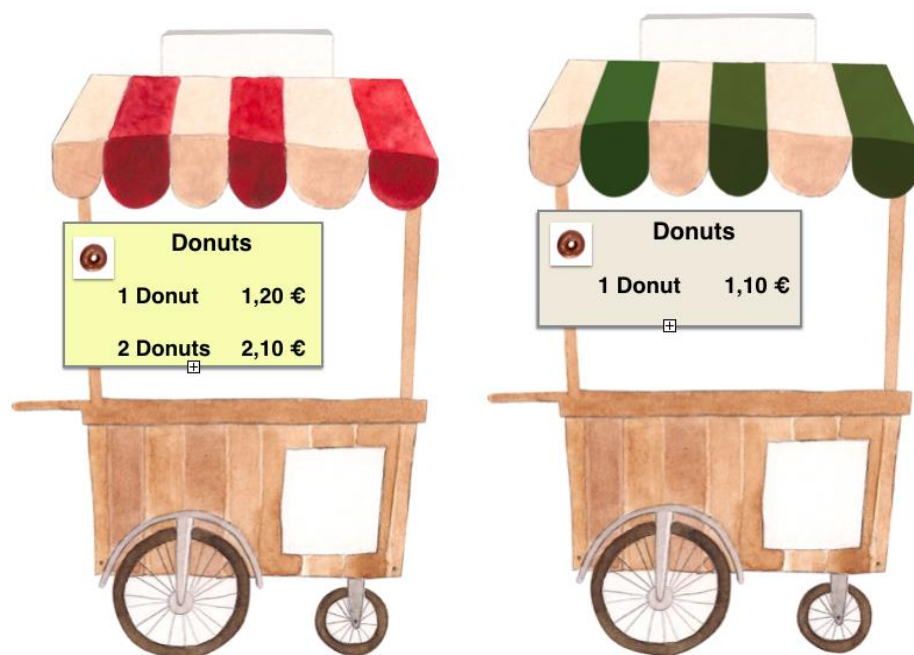


Abbildung 2

Die Kinder erkunden verschiedene Kaufmöglichkeiten und beziehen auch Rabattangebote ein.

Erweiterung der Verkaufssituation.

Material: Poster mit Verkaufsständen / Spielgeld / Arbeitsblatt

Zu den auf einem Poster abgebildeten Verkaufsständen können weitere Verkaufsstände hinzugefügt werden. Alternativ können die Kinder auch angeregt werden, in Prospekten und Katalogen zu suchen:

„Was kannst du dir kaufen, wenn du 5 € hast?“

Möglichkeiten individueller Unterstützung

Bezahlen von Waren.

Zum Bezahlen von Waren in (fiktiven) Verkaufssituationen sollten insbesondere **blinden oder stark sehbeeinträchtigten** Schülerinnen und Schülern **echte Scheine und Münzen** zur Verfügung gestellt werden, da Spielgeld auf die visuellen Merkmale des Geldes reduziert ist. Kinder mit Sehbehinderungen müssen lernen, echte Scheine und Münzen haptisch zu unterscheiden. Indem auf die Münzen und Scheine Brailleziffern geklebt werden, können die Kinder zusätzlich unterstützt werden (vgl. Leuders 2012).

Evtl. kann das Kind einen gewissen Geldbetrag selbst mitbringen. Dieser wird dann von der Lehrkraft verwahrt und zu Beginn und am Ende jeder Unterrichtsstunde durch das Kind geprüft (je nach Fähigkeit des Kindes: Anzahl der Münzen und Scheine zählen / Berechnung des Gesamtbetrages).

Um Kinder mit motorischen Schwierigkeiten zu unterstützen, kann Plastikgeld eingesetzt werden. Möglich ist auch, zwischen zwei Münzen aus Pappe Moosgummi, Kork o.ä. zu kleben.



Abbildung 1

Dokumentation von Geldbeträgen

Zur Dokumentation von Geldbeträgen können die Kinder **Papiermünzen aufkleben** oder die **Münzen und Scheine stempeln** (Stempelsets mit Euro und Cent-Münzen sind im Handel erhältlich).

Die Dokumentation kann auch am Computer erfolgen.

Versprachlichung einer Einkaufssituation
--

Um eine Einkaufssituation nachspielen und versprachlichen zu können, müssen die Kinder über **zentrale Begriffe** und **Redemittel** verfügen. Gemeinsam mit den Kindern kann während des Erzählens zu der dargestellten Einkaufssituation (Bild / Verkaufsstände in der Klasse) überlegt werden, welche Sprachmuster und Begriffe für das Nachspielen einer Einkaufssituation von Bedeutung sind. Dabei kann ein Wortspeicher angelegt werden. Dabei sollten bereits bekannte Begriffe aufgegriffen und geklärt werden.

Grundlegende Begriffe, Fragestellungen und Sprachmuster:

Geld, Münze, Schein, Preis, Ware, bezahlen, passend zahlen, ich kaufe, ich bezahle, ich habe ... Euro, ich kaufe, ich gebe ... Euro, ich bekomme Euro zurück, Ich habe noch ... Euro, ich kann ...(die Waffel) kaufen, ich kann (die Marionette) nicht kaufen, ...
Was kaufst du ein? Wie viel Euro bekommst du zurück, ...

Gleichzeitig müssen neben den grundlegenden Fachbegriffen auch noch weitere Begriffe geklärt werden, die in Zusammenhang mit der konkreten Verkaufssituation stehen wie z.B. Flohmarkt, Schulfest, Waffelstand, Waffel, Tee, Wasser, ... (bezeichnet jeweils ein Glas Tee, ein Glas Wasser, eine Waffel, ...).

Eine Unterstützung kann es sein, wenn den Kindern in der Einkaufssituation **konkrete Satzbausteine** angeboten werden (z.B. als Tafelanschrieb oder auf einer „Einkaufsliste“) und wenn die Waren **beschriftet** sind.