




## «Starterkit» MATHWELT 1: Planung Thema «Kaufen und verkaufen»

Grundsätzliches: Die Jahresplanung richtet sich nach den 7 Themen im Jahresverlauf. Jedes Thema wird während 4-6 Wochen bearbeitet. Neben der verbindlichen Abfolge von Themen («Wie viele?», «Schöne Muster», «Plus und minus», «Mal und geteilt») gibt es flexibel einsetzbare Themenblöcke («Gestalten», «Kaufen und verkaufen», «Gross und klein»). Die flexibel einsetzbaren Themen eignen sich besonders in Verbindung mit Projekten und in interdisziplinärer Form. Die didaktische Planung eines Themas erfolgt stets nach der Struktur der «3-Phasen des Lernens» (1. Konstruktive Materialien, 2. Bildimpuls Themenbuch, 3. Arbeitsheft und Übungsmaterialien). Welche (Doppel-) Seiten pro Thema im Themenbuch pro Schuljahr bearbeitet werden, liegt im Ermessen der Lehrperson. Das Arbeitsheft ist für die Vorschulstufe nicht obligatorisch. Die Vorschläge zur Planung sind für den Kindergarten nicht an fixe Schulwochen gebunden, sie können auch flexibel im Quartal/Jahr eingesetzt werden. Es wird empfohlen, im letzten halben Jahr des Kindergartens zur Vorbereitung auf das erste Schuljahr einige passende Seiten aus dem Arbeitsheft zu bearbeiten. Der regelmässige Einsatz der Arbeitshefte erfolgt im 1. und 2. Schuljahr. Die Kompetenz-Stufen geben eine ungefähre Zuteilung zu Schuljahren vor; entscheidend ist jedoch der Entwicklungsstand des Kindes. Die Kompetenz-Stufe C entspricht dem Grundanspruch am Ende des Zyklus 1. Die untenstehenden Inhalte sind als Vorschlag für die Planung des Themas zu verstehen. Alle Aufträge werden im *filRouge digital* beschrieben.

**Überblick: Thema «Kaufen und verkaufen» (ca. 4 Wochen; Januar/Februar oder zweimal 2 Wochen)**

Kompetenz-Stufen			
	A/A+ (KG)	B/B+ (1. Schuljahr)	C/C+ (2. Schuljahr)
<b>Schulwoche 1 und 2</b>  Einkaufssituationen, Geld wechseln	TB S. 3-5: Die Titelseite zum Thema «Kaufen und verkaufen» zeigt Bildausschnitte zum Thema. -Die Ausschnitte können Suchprozesse und Handlungen auslösen, Einstiegsgespräche leiten oder eine erste Auseinandersetzung	TB S. 3-5: Die Titelseite zum Thema «Kaufen und verkaufen» zeigt Bildausschnitte zum Thema. -Die Ausschnitte können Suchprozesse und Handlungen auslösen, Einstiegsgespräche leiten oder eine erste Auseinandersetzung	TB S. 3-5: Die Titelseite zum Thema «Kaufen und verkaufen» zeigt Bildausschnitte zum Thema. -Die Ausschnitte können Suchprozesse und Handlungen auslösen, Einstiegsgespräche leiten oder eine erste Auseinandersetzung

	<p>mit dem Thema «Kaufen und verkaufen» anregen.</p> <p>TB S. 6/7: Die Doppelseite verfolgt vergleichbare Absichten wie die Aufträge zu den konstruktiven Materialien in anderen Themen. Für die Realisierung der Lernanlässe sind reale Gegenstände und Spielgeld erforderlich.</p> <p>-Marktstand einrichten und Erfahrungen sammeln mit Einkaufssituationen (Einkaufslisten zeichnen, Preise notieren, kaufen und verkaufen spielen) über alle vier Wochen. -Im Gestalten können Papiertüten oder Tragtaschen gefaltet werden.</p> <p>AH S. 6/7: Noten und Münzen kennen, benennen, ordnen</p>	<p>mit dem Thema «Kaufen und verkaufen» anregen.</p> <p>TB S. 6/7: Die Doppelseite verfolgt vergleichbare Absichten wie die Aufträge zu den konstruktiven Materialien in anderen Themen. Für die Realisierung der Lernanlässe sind reale Gegenstände und Spielgeld erforderlich.</p> <p>-Teure und günstige Dinge ordnen, tauschen und begründen (Einkaufslisten, Preise mit ganzen Franken bis 20 Fr., später mit Franken und Rappen über 20 Fr., Rabatte berechnen).</p> <p>AH S. 8-11: Münzen und Noten – anders legen</p> <p>ev. RÄ 4</p>	<p>mit dem Thema «Kaufen und verkaufen» anregen.</p> <p>TB S. 6/7: Die Doppelseite verfolgt vergleichbare Absichten wie die Aufträge zu den konstruktiven Materialien in anderen Themen. Für die Realisierung der Lernanlässe sind Spielgeld und allenfalls reale Gegenstände oder Bilder mit Preisen davon erforderlich.</p> <p>-Beträge bis oder über 100 Fr. wechseln, Gegenstände mit Referenzgrössen 1 Kilogramm vergleichen (Einkaufslisten, Preise mit Franken und Rappen bis und über 100 Fr., Kosten und Wechselgeld berechnen, aus Einzelpreisen die Preise von Gebinden berechnen (multiplizieren), Rabatte berechnen).</p> <p>AH S. 12/13: Münzen und Noten – anders legen AH S. 14-20: Geld wechseln – bis 100 Franken, Automat – Kleingeld wechseln, gerecht verteilen – Franken, Rappen</p> <p>ev. RÄ 4</p>
--	---	---	--

	BB (1.3a) und TS (1.1, 1.3, 1.6, 1.7) aus dem Thema „Wie viele?“ nach eigenem Ermessen über alle vier Wochen.	BB (1.1, 1.2a, 1.3a, 1.4b) und TS (1.1, 1.4, 1.9, 1.10, 1.12) aus dem Thema „Wie viele?“ nach eigenem Ermessen über alle vier Wochen.	BB (1.2 a/b., 1.4 a/b) und TS (1.4, 1.5, 1.11, 1.14, 1.15, 1.17, 1.18) aus dem Thema „Wie viele?“ nach eigenem Ermessen über alle vier Wochen.
<b>Schulwoche 3</b>  Werte, Tauschen	<p>TB S. 8: Kostenbrille: -Die Einteilung in günstige und teure Gegenstände wird entlang der Bilder besprochen. -Aufzubauende oder zu sichernde Begriffe: günstig/billig/teuer, kostet mehr/kostet weniger, Preis.</p> <p>TB S. 9: Beim Tauschen drückt sich die Dynamik zwischen subjektiven Bedeutsamkeiten und materiellen Werten aus. Die Kinder sind herausgefordert, ihre Tauschgeschäfte mit Argumenten zu belegen.</p> <p>AH S. 22/23: AH KV 6.1: Einkaufslisten – zeichnen, schreiben</p>	<p>TB S. 8: Kostenbrille: -Die Einteilung in günstige und teure Gegenstände wird entlang der Bilder besprochen. -Aufzubauende oder zu sichernde Begriffe: günstig/billig/teuer, kostet mehr/kostet weniger, Preis.</p> <p>TB S. 9: Beim Tauschen drückt sich die Dynamik zwischen subjektiven Bedeutsamkeiten und materiellen Werten aus. Die Kinder sind herausgefordert, ihre Tauschgeschäfte mit Argumenten zu belegen.</p> <p>AH S. 22/23: AH KV 6.2: Einkaufslisten – zeichnen, schreiben</p> <p>AH S. 25-31: AH KV 6.1: Sachaufgaben - einkaufen</p> <p>ev. RÄ 7</p> <p>AH S. 32/33: AH KV 6.1: Leicht und schwer – ordnen</p>	<p>TB S. 8: Kostenbrille: -Die Einteilung in günstige und teure Gegenstände wird entlang der Bilder besprochen. -Aufzubauende oder zu sichernde Begriffe: günstig/billig/teuer, kostet mehr/kostet weniger, Preis.</p> <p>TB S. 9: Beim Tauschen drückt sich die Dynamik zwischen subjektiven Bedeutsamkeiten und materiellen Werten aus. Die Kinder sind herausgefordert, ihre Tauschgeschäfte mit Argumenten zu belegen.</p> <p>AH S. 22-24: AH KV 6.2: Einkaufslisten – zeichnen, schreiben</p> <p>AH S. 25-31: AH KV 6.1: Sachaufgaben - einkaufen</p> <p>ev. RÄ 7</p> <p>AH S. 32/33: AH KV 6.1: Leicht und schwer – ordnen</p>

		ev. Mathwelt-Trainingsapp: „Kaufen und verkaufen“	Mathwelt-Trainingsapp: „Kaufen und verkaufen“
<p><b>Schulwoche 4</b></p> <p>Am Markt, Geld und Zahlungsmittel</p> <p><i>Marktstand einrichten und spielen, evt. Faltbilder, Scherenschnitte und Klecksbilder aus dem Thema „Gestalten“ einbeziehen oder ein anderes Projekt durchführen z. B. das Führen eines Restaurants.</i></p>	<p>TB S. 10-12: Am Ende der Bearbeitungszeit von «Kaufen und verkaufen» wird ein eigener Marktstand eingerichtet. Dafür können</p> <p>Eigenproduktionen aus dem Thema «Gestalten» genutzt werden. Die Kinder ordnen die Verkaufsgegenstände, schreiben Preise an und gestalten Plakate mit Preislisten, vielleicht mit Sonderangeboten oder Werbebotschaften für bestimmte Produkte. Es geht um die Gestaltung einer Verkaufs-/Einkaufssituation, welche in Rollenspielen umgesetzt wird.</p>	<p>TB S. 10-12: Am Ende der Bearbeitungszeit von «Kaufen und verkaufen» wird ein eigener Marktstand eingerichtet. Dafür können</p> <p>Eigenproduktionen aus dem Thema «Gestalten» genutzt werden. Die Kinder ordnen die Verkaufsgegenstände, schreiben Preise an und gestalten Plakate mit Preislisten, vielleicht mit Sonderangeboten oder Werbebotschaften für bestimmte Produkte. Es geht um die Gestaltung einer Verkaufs-/Einkaufssituation, welche in Rollenspielen umgesetzt wird.</p> <p>-Die Kinder verarbeiten mit Zeichnungen und Verschriftlichungen, wo die Zahlungsmittel bzw. Wertträger einsetzbar sind und welche Gegenleistungen dafür erhältlich sind.</p> <p>AH S. 36/37: Eins und viele - berechnen</p> <p>AH S. 38/39: Rechengeschichten – eins und viele</p>	<p>TB S. 10-12: Am Ende der Bearbeitungszeit von «Kaufen und verkaufen» wird ein eigener Marktstand eingerichtet. Dafür können</p> <p>Eigenproduktionen aus dem Thema «Gestalten» genutzt werden. Die Kinder ordnen die Verkaufsgegenstände, schreiben Preise an und gestalten Plakate mit Preislisten, vielleicht mit Sonderangeboten oder Werbebotschaften für bestimmte Produkte. Es geht um die Gestaltung einer Verkaufs-/Einkaufssituation, welche in Rollenspielen umgesetzt wird.</p> <p>-Die Kinder verarbeiten mit Zeichnungen und Verschriftlichungen, wo die Zahlungsmittel bzw. Wertträger einsetzbar sind und welche Gegenleistungen dafür erhältlich sind.</p> <p>AH S. 36/37: Eins und viele - berechnen</p> <p>AH S. 38/39: Rechengeschichten – eins und viele</p> <p>AH S. 40-42:</p>

	<p>fR REF: Die Ergebnis sicherung zum Thema «Kaufen und verkaufen» erfolgt gegen Ende der vierwöchigen (bzw. der zweimal zweiwöchigen) Bearbeitungszeit in Form von Rollenspielen in einer Marktsituation. Es findet eine Reflexion darüber statt. Der primäre fachliche Fokus liegt auf der Realisierung von Ein-/ Verkaufssituationen.</p>	<p>ev. Mathwelt- Trainingsapp: „Kaufen und verkaufen“</p> <p>fR REF: Die Ergebnis sicherung zum Thema «Kaufen und verkaufen» erfolgt gegen Ende der vierwöchigen (bzw. der zweimal zweiwöchigen) Bearbeitungszeit in Form von Rollenspielen in einer Marktsituation. Es findet eine Reflexion darüber statt. Der primäre fachliche Fokus liegt auf der Realisierung von Ein-/ Verkaufssituationen. Die Kinder bestimmen Preise für Waren und tauschen Geld gegen Waren, bestimmen die Summe von Preisen zu einem Gesamtbetrag und bezahlen mit Münzen und Noten und bestimmen Wechselgeld.</p> <p>fR DKI+: Kinder auf den KS B und B+ legen, addieren und subtrahieren Geldbeträge in Franken, ergänzen Wertetabellen und lösen Sachaufgaben.</p>	<p>Tabellen, Diagramme – Preise</p> <p>Mathwelt- Trainingsapp: „Kaufen und verkaufen“</p> <p>fR REF: Die Ergebnis sicherung zum Thema «Kaufen und verkaufen» erfolgt gegen Ende der vierwöchigen (bzw. der zweimal zweiwöchigen) Bearbeitungszeit in Form von Rollenspielen in einer Marktsituation. Es findet eine Reflexion darüber statt. Der primäre fachliche Fokus liegt auf der Realisierung von Ein-/ Verkaufssituationen. Die Kinder bestimmen Preise für Waren und tauschen Geld gegen Waren, bestimmen die Summe von Preisen zu einem Gesamtbetrag und bezahlen mit Münzen und Noten und bestimmen Wechselgeld.</p> <p>fR DKI+: Kinder auf den KS C und C+ legen, addieren und subtrahieren Geldbeträge in Franken und Rappen, überprüfen Beziehungen zwischen Preisen. Sie lösen Sachaufgaben mit Platzhaltern bzw. Umkehroperationen</p>
--	--	---	---

		-Material: DKI+, Kopiervorlage «Einkaufen» und KV 6.1b, Spielgeld	und interpretieren diese. -Material: DKI+, Kopiervorlage «Einkaufen» und KV 6.1b, Spielgeld
--	--	--	--

**Glossar:** fR: filRouge (digital), TB: Themenbuch, AH: Arbeitsheft, KV: Kopiervorlage, BB: Blitz-Blick, TS: Trainings-Spiele, RÄ: Rätselblock, DKI+: Beurteilungsanlass «Das kann ich», REF: Reflexion zu Dokumenten

**Beobachtungs- und Beurteilungsangebote zu «Kaufen und verkaufen»  
(siehe dazu im filRouge digital «Kaufen und verkaufen» S. 3: Beurteilungsanlässe im Überblick)**

- Beobachtungen zu TB & AH: Mathekompass «Kaufen und verkaufen»
- Beurteilungsanlass fR DKI+: Einkaufen (TB S. 6/7; AH 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12)
- Reflexionsanlass fR REF: Reflexion zu Ein- / Verkaufssituationen (TB S. 10/11)
- Checklisten mit Förderhinweisen (HAP) zu TS und BB aus dem Thema „Wie viele?“
- Fotos von Einkaufssequenzen: Geeignet zur Reflexion und als Produkt für Lernjournal / Lernportfolio

**Hinweise zu den Entwicklungsorientierten Zugängen (siehe Falblatt 3 filRouge print)**

- Auf der Kompetenzstufe A/A+ liegt der Fokus auf den Primärerfahrungen mit den konstruktiven Materialien und den Inputs aus den Themenbüchern (Aufträge dazu im filRouge)
- Die Impulse des Themenbuchs und die entsprechenden Aufträge lassen sich – je nach Ausrichtung – folgenden entwicklungsorientierten Zugängen zuordnen: Wahrnehmung, räumliche Orientierung, Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten, Fantasie und Kreativität, Lernen und Reflexion, Sprache und Kommunikation, Eigenständigkeit und soziales Handeln.
- Die Lernanlässe zum Thema «Kaufen und verkaufen» eignen sich, um Mathematik mit Gestalten, Sprache und Natur – Mensch – Gesellschaft zu verbinden und damit fächerverbindendes Lernen zu ermöglichen.