

# Flohmarkt

**46** Flohmarkt

1 Du hast 20 Franken.

2 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

3 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

4 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

5 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

6 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

7 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

8 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

9 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

10 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

11 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

12 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

13 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

14 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

15 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

16 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

17 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

18 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

19 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

20 Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken

94 95

- Schulbuch, Seite 94–95
- Begleitband, Seite 135
- Kopiervorlage KV28

Handeln und Spielen

Flohmarkt

|                                      |                                      |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |
| Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken | Ich kaufe: Ich gebe: Zurück: Franken |

94 95

## Handeln und Spielen – zur Auswahl

### Flohmarkt

**Flohmarkt spielen** K 1 2 **Auf der Post** K 1 2



Die Kinder gestalten zu viert mit Spielsachen (oder gemalten Bildern als Ersatz) einen Flohmarkt-Stand. Die Spielsachen schreiben sie mit Preisschildern an. Zwei Kinder betreuen einen Stand, die anderen beiden dürfen bei den anderen Ständen einkaufen. Wechsel.

Variante: In Zusammenarbeit mit den Eltern – und evtl. zusammen mit anderen Klassen – wird ein echter Flohmarkt auf dem Pausenareal organisiert. Die Teilnahme ist für die Kinder freiwillig.

**Material:** Tisch oder Decke pro Stand, Verkaufsmaterialien (Spielsachen usw.), Preisschilder, Rechengeld, Portemonnaie, Kasse



Die Kinder richten einen Postschalter ein und spielen «Post». Sie schreiben kurze Briefe sowie Postkarten und packen Päckchen. Sie adressieren sie und bringen sie «zur Post». Dort bezahlen sie fürs Porto und die Sachen werden abgestempelt. Ausserdem können sie dort Briefmarken und andere Verbrauchsmaterialien kaufen.

**Material:** Tisch evtl. mit Schalterfenster (z.B. grosse Kartonschachtel aufschneiden), Briefmarken, Briefumschläge, Postkarten, Stempel, Stempelkissen, Kartonschachteln, Packpapier, Klebeband, Rechengeld, Portemonnaie, Kasse

**Restaurant spielen** K 1 2 **Verkaufen – Einkaufen** K 1 2



Die Kinder richten ein Restaurant ein und spielen «Restaurantbesuch». Sie geben bzw. nehmen Bestellungen auf, essen bzw. bedienen und bezahlen bzw. kassieren.

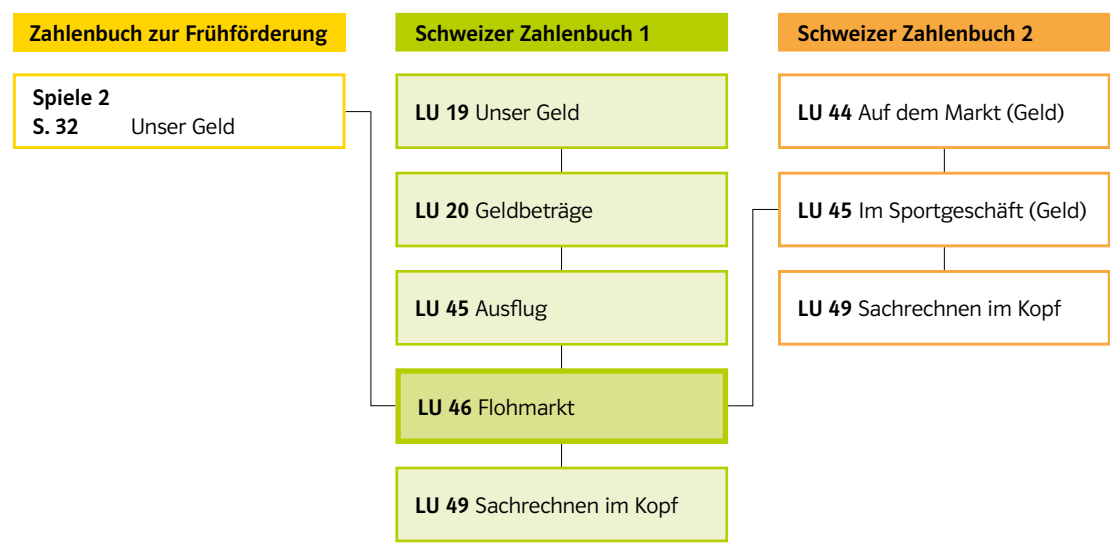
**Material:** (kleine) Tische und Stühle, Puppengeschirr, Spielesswaren oder Zeichnungen davon, selbst geschriebene Menükarte, evtl. selbst geschriebene Rechnung, Rechengeld, Portemonnaies



Die Kinder richten einen Marktstand, einen Tante-Emma-Laden oder einen Kiosk ein und spielen Einkaufen und Verkaufen. Die Waren versehen sie mit Preisschildern.

**Material:** Marktstand (Tisch, Pult), Verkaufswaren (Spielzeug oder gezeichnete Waren), Preisschilder, Rechengeld, Portemonnaie, Kasse

## Vernetzung



# Flohmarkt

## Inhalte und Materialien

### ▶ Mathematische Inhalte

- Ergänzen
- Restbetrag
- Grösse Geld

### ▶ Begriffe und Regeln

- Einkauf
- Preis
- Rückgeld, zurück
- Fr. (Abkürzung für «Franken»)

### ▶ Arbeitsmittel und Materialien

- Rechengeld
- Gegenstände für Flohmarkt

## Ziele und Beurteilung

### ▶ Kompetenzen nach LP 21

|                                       | Zahl und Variable | Form und Raum | Grössen, Funktionen, Daten und Zufall                    |
|---------------------------------------|-------------------|---------------|--|
| <b>Operieren und Benennen</b>         |                   |               | - Frankenbeträge legen, addieren und subtrahieren A2     |
| <b>Erforschen und Argumentieren</b>   |                   |               |  |
| <b>Mathematisieren und Darstellen</b> |                   |               | - Sachsituationen lösen und Ergebnisse interpretieren C2 |

### ▶ Lernziele

#### Grundlegende Ziele: Die Kinder können ...

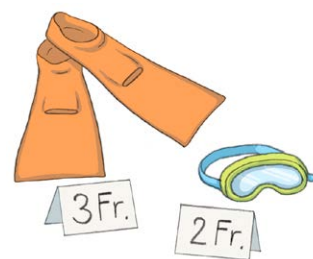
- die Sachsituationen erfassen und einen Lösungsweg suchen. **SB 1-4**
- Geldbeträge korrekt eintragen (nur Franken). **SB 2-4**
- Rückgeld bestimmen (nur Franken). **SB 3, 4**

#### Erweiterte Ziele: Zusätzlich können sie ...

- den Kaufpreis oder das gegebene Geld bestimmen. **SB 4**

### ▶ Lernsicherung

Die Kinder spielen zu zweit mit einigen Gegenständen, Preisschildern und Rechengeld Einkaufssituationen. Dazu erstellen sie ein Protokoll (Kopiervorlage).



## Praxis

### ▶ Voraussetzungen

- Addition und Subtraktion verstanden, einfache Aufgaben ansatzweise automatisiert
- Ergänzen verstanden
- Kenntnis Geld (Franken)

### ▶ Hinweise zum Vorgehen

Zum Einstieg kann eine Flohmarkt-Situation gespielt werden. Die Lehrperson legt dazu Gegenstände und Preisschilder auf ein Tuch in der Kreismitte und wartet auf die Reaktionen der Kinder. Die Kinder sagen, was das sein könnte, und erzählen, ob sie schon einmal auf einem Flohmarkt waren und was dort passiert. Sie spielen ein paar Verkaufssituationen.

Im Anschluss daran wird das Bild auf Seite 94 betrachtet und besprochen. Alternativ kann auch direkt damit begonnen werden: «Was passiert da auf dem Bild? Was ist ein Flohmarkt? Was kann man auf einem Flohmarkt alles kaufen? Was kann man hier kaufen? Wie viel kosten die Sachen?» usw.

Ein Kind erhält nun eine Zwanzigernote (Rechengeld) und überlegt sich, was es gerne kaufen würde.

Einige Beispiele werden gemeinsam durchgespielt: Das Kind nennt seinen Kaufwunsch, die Lehrperson oder ein anderes Kind nennt den Preis. Möchte das Kind mehrere Sachen kaufen, sollte die Plusaufgabe an die Wandtafel geschrieben werden. Das Kind bezahlt mit der Zwanzigernote und die Lehrperson (oder das andere Kind) überlegt laut, wie viel Rückgeld sie geben muss. An der Wandtafel notiert die Lehrperson das Kaufprotokoll analog zu Aufgabe 4.

Danach spielen die Kinder zu zweit weitere Kaufsituationen durch und protokollieren diese (Kopiervorlage).

Anschliessend lösen sie die Aufgaben 2 bis 4 im Schulbuch. Dazu können sie das Rechengeld verwenden.

### ▶ Hinweise zur Differenzierung

#### bei Lernschwierigkeiten

Zentrale Aufgaben: 1, 2, 3

#### Aufgabe 1

- Gegenstände oder Bilder (z. B. Bild auf Seite 94 kopieren und zerschneiden) zur Verfügung stellen. Das Kind legt mit Rechengeld jeweils die Summe, die dem Kaufpreis entspricht, neben den Gegenstand.
- Auf dem Zwanzigerfeld den Kaufpreis mit Plättchen legen und ablesen. «Wie viel fehlt noch bis 20?» Diesen Betrag mit Rechengeld legen.

#### Aufgaben 2, 3

- Wie in Aufgabe 1 das Zwanzigerfeld zuerst so mit Papierstreifen abdecken, dass nur der Betrag, der gegeben wird, sichtbar bleibt.
- Immer wieder formulieren und überprüfen: «Das Auto kostet 2 Fr. Ich gebe dir 5 Fr. Wie viel bekomme ich zurück? Zusammen muss es wieder 5 Fr. ergeben.»

#### für Lernstarke

Geeignete Aufgaben: 1, 4

#### Aufgabe 1

- Mehrere Dinge auf einmal einkaufen.
- Fortgesetzt einkaufen: «Nun habe ich nur noch ... Franken. Was kaufe ich mir noch?»
- Sich überlegen, was man alles kaufen kann, um genau 20 Fr. bezahlen zu müssen.
- Preise variieren, auch Rappenbeträge verwenden.

#### Aufgabe 4

- Weitere ähnliche Aufgaben erfinden und mit anderen austauschen (Kopiervorlage).
- Zahlenraum öffnen, grössere Beträge verwenden.
- Auch Rappenbeträge einbeziehen.