

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn ; Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren**; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem  
Eierkarton**; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-  
Quintett**; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulitherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn** ; **Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren**; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem  
Eierkarton**; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-  
Quintett**; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulitherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**



Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn** : Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem**  
Eierkarton; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-**  
Quintett; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn** : Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem**  
Eierkarton; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-**  
Quintett; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulitherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn** : Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würfel-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem**  
Eierkarton; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-**  
Quintett; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*



immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulitherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
  - **Achterbahn** ; **Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren**; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten
  - **Zahlasta**; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07
- Spiele zu den Grundrechenarten:**
- **Schmetterlingsquartett 1**  
**Kleines Einspluseins**;  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2**  
**Kleines Einsminuseins**;  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett**; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05

- **Dinosaurier-Quartett**; kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa** : 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07
- **Längen-Quartett**; Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem  
Eierkarton**; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-  
Quintett**; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03
- **Göttinger Zahlenbilder**; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009

## Kinder-Flohmarkt

Best.-Nr. 4753-13

Ein Rechenspiel zum Umgang mit Wechselgeld-Münzen: 1 Ct, 2 Ct, 5 Ct, 10 Ct, 20 Ct und 50 Ct für 2 - 6 Schüler ab Klasse 1 oder 2  
Idee und Gestaltung  
Harald Schmidt

Zum Spiel gehören Warenkarten mit Preisen bis 1,50 € sowie Glückskarten mit Cent-Münzen von 1 bis 50 und ein Vierer-Würfel.

Gespielt werden kann mit handelsüblichen Spielgeld-Münzen oder selbst gefertigtem Spielgeld. Noch schöner und pädagogisch wertvoller ist allerdings echtes Geld. Mit 10 € kann in jeder Sparkasse ausreichend Wechselgeld erworben werden, und zwar am besten in der Stückelung:

100 x 1 Ct	= 1 €
50 x 2 Ct	= 1 €
20 x 5 Ct	= 1 €
20 x 10 Ct	= 2 €
10 x 20 Ct	= 2 € und
6 x 50 Ct	= 2 €.

Jeder Spieler erhält zu Beginn von jeder Münzsorte ein Stück. Die Kinder sollten nachrechnen, dass sie so auf 88 Cent kommen.

### Spielanleitung 1

Das Taschengeld ist ein Glücksspiel. Dazu wird reihum gewürfelt und jeder Spieler zieht Glückskarten nach der gewürfelten Zahl. Auf den Glückskarten steht, wie viel Taschengeld er ausbezahlt bekommt.

Jetzt wird auf dem Flohmarkt eingekauft. Dazu werden 3 Warenkarten aufgedeckt. Der erste Spieler entscheidet sich, welche Ware er kaufen möchte und legt die erforderlichen Münzen bereit.

**Aber Vorsicht!** Kann ein anderer Spieler die gleiche Ware mit weniger Münzen (aber zum gleichen Preis) bezahlen, dann bekommt dieser die Ware. Das Geld wandert wieder in die Kasse. Dann wird eine neue Warenkarte aufgedeckt und der nächste Spieler darf einkaufen.

Nach einer Runde gibt es wieder neues Taschengeld.

*Am Ende der vereinbarten Spielzeit hat der Schüler mit den meisten Waren gewonnen. Alternativ können auch die Preise der gekauften Waren (mit dem Taschenrechner?) Addiert werden. Dann hat der Spieler mit dem größten Einkauf gewonnen. Das verbliebene Kleingeld zählt nicht. Es lohnt sich also,*

immer tüchtig zu rechnen und einzukaufen.

Nach der Abrechnung muss unbedingt gemeinsam das Geld gezählt und an die Eltern oder den Spielleiter zurückgegeben werden. Viel Spaß beim Spielen und Rechnen wünscht

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut und Spieleautor  
Göttingen im Dezember 2013

**Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):**

Der Umgang mit echtem Geld bedeutet für Kinder immer einen großen Anreiz, ist er doch ein Einblick in die Welt der Erwachsenen. Gleichzeitig bekommen die Inhalte des Mathematikunterrichts

der 1. und 2. Klasse hier eine konkrete Bedeutung. Die Kinder lernen addieren und subtrahieren, sie lernen die Multiplikation mit der 2-er, der 5-er und der 10er-Zahlenfolge. Und sie lernen, dass echtes Geld eine begrenzte Ressource ist, zumindest für die allermeisten Menschen auf dieser Welt.

Natürlich lässt sich das Spiel auch mit Spielgeld spielen, aber Papier- oder Plastik-Spielgeld ist leicht, geht leicht verloren und stellt keinen bleibenden Wert dar. Echte Münzen sind aus schwerem Metall, sie stellen einen echten Wert dar, der auch Anlass zu Gesprächen zwischen Erwachsenen und Kindern sein sollte. Und am Ende des Spiels ist selbstverständlich,

dass diese Wertsachen sortiert, nachgezählt und an den Besitzer zurückgegeben werden.

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- **Schmetterlingsquartett 1**  
Kleines Einspluseins  
**Best.-Nr. 4755-07**
- **Schmetterlingsquartett 2**  
Kleines Einsminuseins  
**Best.-Nr. 4756-07**
- **Dinosaurier-Quartett**  
Kleines Einmaleins  
**Best.-Nr. 4717-07**
- **Astern-Quartett;**  
Addition bis 100  
**Best.-Nr. 4757-06**

- **8er-Bahn;**
- Das nachwachsende Rechen-spiel ab Klasse 1 zu den Grund-rechenarten  
**Best.-Nr. 4796-10**
- **Oldtimer-Quertet:** Rechnen mit der 10; ab Klasse 1/2  
**Best.-Nr. 4737-10**

**Literaturempfehlung:**  
**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Best.-Nr. 7200**  
**Besuchen Sie uns im Internet unter**  
**[www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)**  
**(Spielend Mathematik lernen)**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien  
aus dem [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

### Zahlenerfassung und Zahlen- vorstellung Vorschule und Klasse 1:

- **ZÄHLINO**; Das Göttinger Zahlen-  
domino als Kartenspiel  
Best.-Nr. 4706-04
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel  
mit Zahlen, Wörtern und Bildern  
55 Karten 3. verbesserte Auflage  
Best.-Nr. 4721-07
- **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten  
zur sicheren Zahlenerfassung  
Best.-Nr. 4717-04
- **Göttinger Transparent-Karten**;  
36 durchsichtige Zahlenbilder  
Best.-Nr. 4726-03
- **Der Göttinger Zahlenzug**;  
Zahlenbilder zum Eisenbahn-Spie-  
len Best.-Nr. 4807-04

- **Marienkäfer-Bilder**;  
36 Karten zum Training von Raum-  
Lage-Beziehungen  
Best.-Nr. 4743-04
- **Achterbahn ; Das nachwach-  
sende Rechenspiel von 6 bis 99  
Jahren; Best.-Nr. 4796; ca. 100  
Karten**
- **Zahlasta; 55 Karten zur additi-  
ven Zahlenzerlegung 1 bis 10  
Best.-Nr. 4740-07**
- **Spiele zu den Grundrechenarten:**
  - **Schmetterlingsquartett 1  
Kleines Einspluseins;**  
Best.-Nr. 4755-07
  - **Schmetterlingsquartett 2  
Kleines Einsminuseins;**  
Best.-Nr. 4756-07
  - **Mungo-Quartett; Addition mit  
Platzhaltern; Best.-Nr. 4720-05**

- **Dinosaurier-Quartett;** kleines  
Einmaleins; Best.-Nr. 4717-07
- **Gauss-Quartett;** Verbindung der  
Grundrechenarten; Best.-Nr.  
4755-05
- **Motorrad-Quartett;** Algebra I;  
Best.-Nr. 4737-04
- **Via Pisa ; 10 didaktische Würf-  
spiele zur Grundschulmathematik  
Best.-Nr. 4767-07**
- **Längen-Quartett;** Best.-Nr.  
4711-04
- **Drachen-Quartett** Flächenmaße  
Best.-Nr. 4712-01
- **Sportler-Quartett** verschiedene  
Größen Best.-Nr. 4715-07

### Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- **Mathematik beginnt mit dem  
Eierkarton; Ein Praxis-Buch; 230  
S. Mit zahlreichen farbigen Abbil-  
dungen Best.-Nr. 7200-09**
- **Rechenspiele mit dem Kakadu-  
Quintett; Praxis-Anleitungen für  
Therapeuten und Lehrer  
Best.-Nr. 4612-03**
- **Göttinger Zahlenbilder; Ein Praxis-  
Beitrag zur Dyskalkulietherapie  
Best.-Nr. 4614-04**

Harald Schmidt,  
Dyskalkulietherapeut;  
Göttingen im Januar 2009