

Vorbemerkung

Einkaufen üben mit dem Euro ist ein umfangreiches Lern- und Trainingsprogramm für Jugendliche und Erwachsene, die lebenspraktische Fertigkeiten zum Themenkreis „Geld, Waren, Einkaufen“ erwerben möchten. In 13 unterschiedlichen und abwechslungsreichen Übungen werden sowohl Basiskenntnisse (z. B.: Geld kennenlernen) als auch fortgeschrittene Inhalte vermittelt (z. B.: Preise addieren, Wechselgeld berechnen...).

Durch das Lösen von Aufgaben erhält der Spieler/die Spielerin virtuelles Geld, das zum Einrichten eines Zimmers verwendet werden kann. Dieses spielerische Belohnungssystem soll auch das Thema „Sparen“ näherbringen.

Das Programm protokolliert alle (abgeschlossenen) Übungen pro SpielerIn und gibt die Ergebnisse in einer **fortlaufenden Liste** aus.

Geld- und Warenauswahl

Geld auswählen

Im Einstellungsmenü können Sie die Münzen und Scheine auswählen, die in den Übungen vorkommen sollen. Dies bestimmt zugleich auch den Zahlenraum, aus dem die Aufgaben generiert werden. Das Programm greift auf alle Waren zu, die zu diesem Zahlenraum passen.

Die Münzen und Scheine können dabei nicht beliebig gewählt werden:

- Die 1-Euro-Münze ist immer ausgewählt.
- Wird ein Geldstück mit höherem Wert gewählt, werden automatisch auch alle kleineren Geldstücke ab der 1-Euro-Münze verwendet.

- Wird eine Cent-Münze gewählt, werden auch alle größeren Cent-Münzen bis zur 1-Euro-Münze verwendet.
- Die 10- und die 20-Cent-Münze können nur gemeinsam gewählt werden.
- Die 1-, 2- und 5-Cent-Münze können ebenfalls nur gemeinsam gewählt werden.

Waren auswählen

Alternativ können Sie auch die Waren auswählen, die in den Übungen verwendet werden sollen. Diese Auswahl legt automatisch das verwendete Geld und somit den Zahlenraum fest, aus dem die Aufgaben generiert werden.

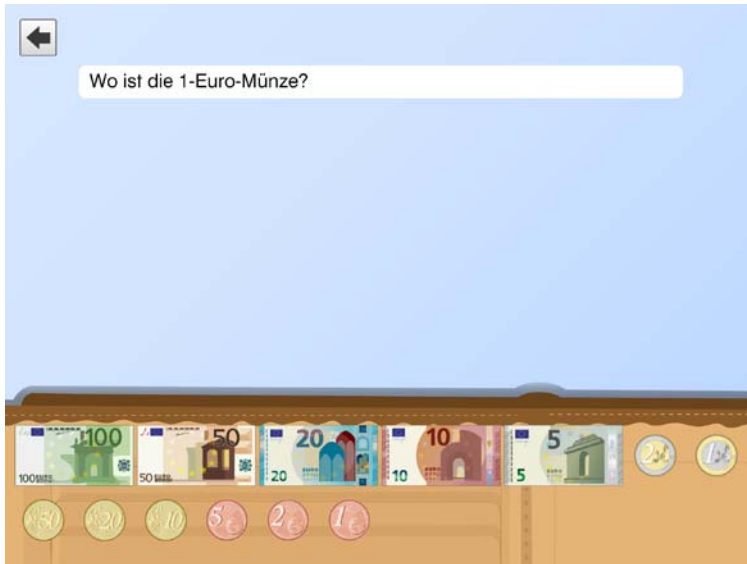
Es ist möglich, eigene Bilder von Waren in das Programm zu importieren.

Die Übungen

Insgesamt stehen **13 verschiedene Übungen** zu den Themen **Geld** (gelb), **Waren** (grün) und **Einkaufen** (lila) zur Auswahl. Die Anzahl der Objekte in den Buttons und die Anordnung der Buttons auf den Auswahlseiten spiegeln den **steigenden Anforderungscharakter** der einzelnen Übungen wider. Durch längeres Berühren eines Buttons wird der Name der Übung vorgelesen und im Auswahlfenster angezeigt.

Allgemeines zu den Übungen

Für jede richtig gelöste Aufgabe erhält der Spieler/die Spielerin Belohnung (Ein Euro bei den Schwierigkeitsgraden „leicht“ und „mittel“, bzw. zwei Euro beim Schwierigkeitsgrad „schwer“). Bei einem Fehler gibt es die Möglichkeit zur Korrektur. Wird die Aufgabe nun richtig gelöst, so gibt es eine kleinere Belohnung (50 Cent bei den Schwierigkeitsgraden „leicht“ und „mittel“, bzw. ein Euro beim Schwierigkeitsgrad „schwer“). Nach der zweiten Fehleingabe wird eine Aufgabe automatisch gelöst, dafür gibt es nur mehr einen roten Knopf als „Belohnung“.



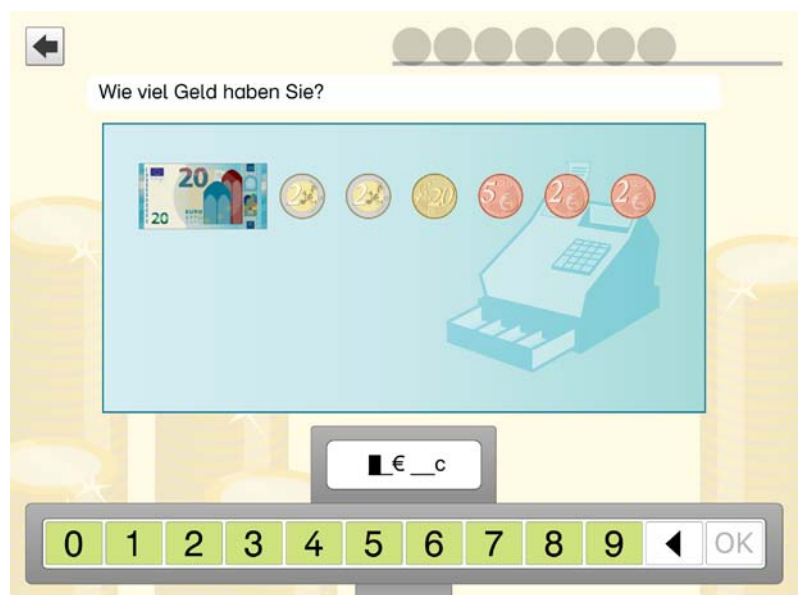
Kennen Sie das Geld?

In der Geldbörse im unteren Bereich werden Münzen und Scheine angezeigt. Die Anweisung lautet: „Wo ist (z. B.) der Zehn-Euro-Schein?“ Das gewünschte Geldstück ist anzuklicken.

Bemerkung: In dieser Eingangsübung erhalten Sie kein Geld für das Lösen von Aufgaben.

Wie viel Geld haben Sie?

In der Kasse (blauer Bereich) wird ein Geldbetrag angezeigt. Geben Sie den richtigen Betrag ein.





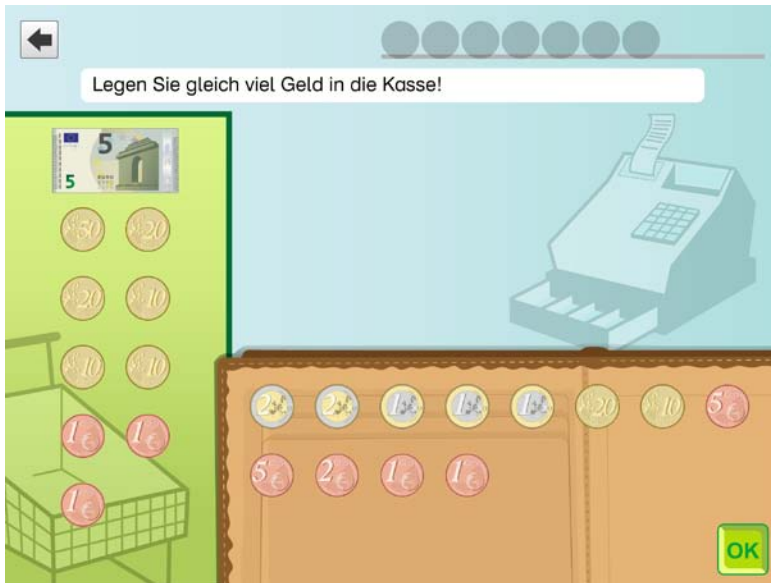
Ist das gleich viel Geld?

Es werden zwei Geldbeträge angezeigt. Die Frage lautet: „Ist das gleich viel Geld?“ Drücken Sie auf den Button **Ja** oder auf den Button **Nein**. In dieser Übung gibt es keine Möglichkeit zur Korrektur.

Wo ist das meiste Geld?

Es werden je nach Schwierigkeitsgrad zwei, drei oder vier verschiedene Beträge angezeigt. Klicken Sie den größten Betrag an.





Legen Sie gleich viel Geld in die Kasse!

Im Einkaufswagen (grüner Bereich) wird ein Betrag vorgegeben. Legen Sie den gleichen Betrag von der Brieftasche in die Kasse (blauer Bereich). Drücken Sie anschließend auf den Button **OK**.

Zahlen Sie genau!

Im Einkaufswagen wird eine Ware samt Preiszettel angezeigt. Legen Sie die entsprechende Summe von der Geldbörse in die Kasse. Drücken Sie anschließend auf den Button **OK**.

Diese Übung dient auch dazu, die Preise einzelner Waren kennenzulernen.





Was ist am teuersten?

Sie sehen je nach Schwierigkeitsgrad zwei, drei oder vier Waren. Aufgabe ist es, die teuerste Ware anzuklicken. Diese Übung soll helfen, ein Gefühl für den unterschiedlichen Wert der einzelnen Waren zu entwickeln.

Wie viel kostet das? Wählen Sie aus!

Im Einkaufswagen wird eine Ware ohne Preiszettel vorgegeben. Daneben werden je nach Schwierigkeitsgrad zwei oder drei Auswahlfelder mit verschiedenen Beträgen angezeigt. Wählen Sie den zur Ware passenden Betrag.





Wie viel kostet das?

Zahlen Sie genau!

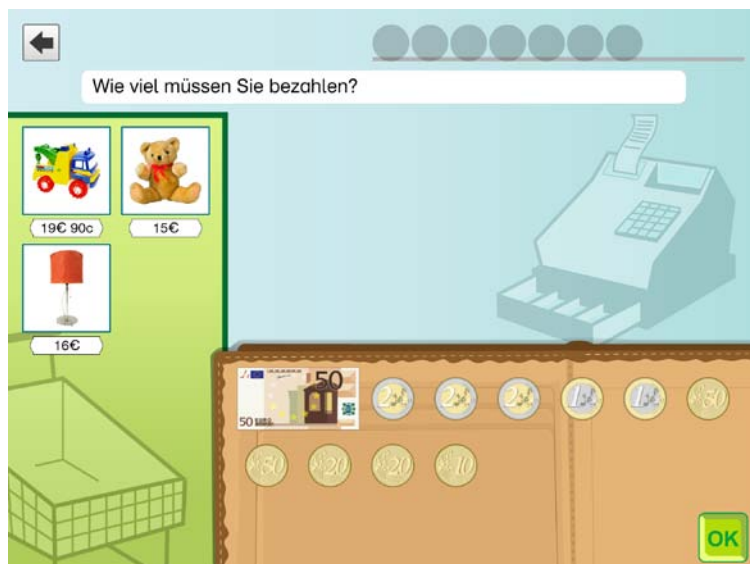
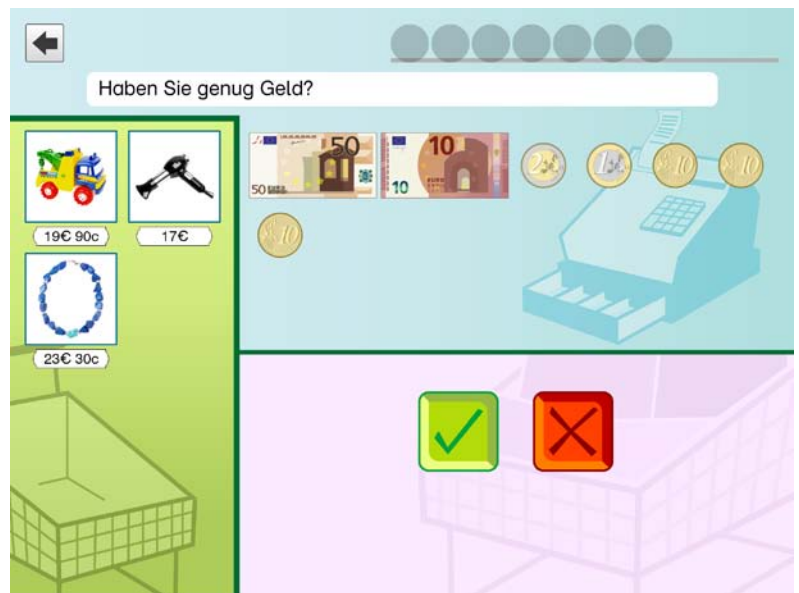
Im Einkaufswagen werden eine Ware und zwei, drei oder vier bzw. kein Preiszettel vorgegeben.

Aufgabe ist es, den richtigen Preis zuzuordnen und den Betrag von der Geldbörse in die Kasse zu legen.

Drücken Sie anschließend auf den Button **OK**.

Haben Sie genug Geld?

Im Einkaufswagen werden je nach Schwierigkeitsgrad zwei, drei oder vier Waren mit Preiszettel vorgegeben. In der Kasse daneben wird ein Betrag angezeigt. Die Frage lautet: „Haben Sie genug Geld?“ Drücken Sie auf den Button **Ja** oder auf den Button **Nein**. In dieser Übung gibt es keine Möglichkeit zur Korrektur.



Wie viel müssen Sie bezahlen?

Sie sehen je nach Schwierigkeitsgrad zwei, drei oder vier Waren mit Preiszettel im Einkaufswagen. Addieren Sie die Preise und legen Sie das Geld von der Geldbörse in die Kasse. Drücken Sie anschließend auf den Button **OK**.

Wie viel bekommen Sie zurück?

Wählen Sie aus!

Im Einkaufswagen werden eine Ware mit Preiszettel und ein Geldbetrag angezeigt. Daneben werden je nach Schwierigkeitsgrad zwei oder drei Auswahlfelder mit Beträgen angezeigt. Berechnen Sie den Restbetrag und wählen Sie das passende Auswahlfeld.

The interface features a purple header with a back arrow and a progress indicator of seven grey circles. Below the header, a text box asks "Wie viel bekommen Sie zurück? Wählen Sie aus!". On the left, a shopping cart contains a soccer ball with a price tag of 13€. Next to it are a 10 Euro banknote and a 5 Euro banknote. To the right, three selection panels are shown, each with a cash register icon and various Euro coins:

- Panel 1:** 2x 20€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 5€, 2x 5€, 2x 5€.
- Panel 2:** 2x 50€, 2x 20€, 2x 10€, 2x 5€, 2x 2€, 2x 2€, 2x 2€, 2x 1€, 2x 1€.
- Panel 3:** 2x 50€, 2x 50€, 2x 20€, 2x 20€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 10€, 2x 5€, 2x 5€.



Wie viel bekommen Sie zurück?

Sie sehen je nach Schwierigkeitsgrad ein, zwei oder drei Waren mit Preiszettel und einen Betrag im Einkaufswagen. Addieren Sie die Preise und berechnen Sie den Restbetrag. Legen Sie das Restgeld von der Kasse in die Geldbörse. Drücken Sie anschließend auf den Button **OK**.