

Förderschnitte zu den Diagnoseaufgaben: 1 g, h – E**Übersicht über die Förderaufgaben**

1. Verwenden der Multiplikation zum Berechnen von Rabatten
2. Multiplizieren von positiven und negativen Zahlen mit einer Multiplikationsmauer

Zahlen und Operationen Sekundarstufe I	+ - × ÷	Idee der Operation Vorstellungen zu Rechenoperationen - Multiplikation
Verwenden der Multiplikation zum Berechnen von Rabatten		1
<p>In Donatos Lieblingsladen gibt es heute 20 % Rabatt auf alle Computerspiele. Donato sagt: „Alle Spiele kosten nur noch 80 % ihres vorherigen Preises. <i>Fall-In</i> kostet z. B. normalerweise 30 €. Der neue Preis x lässt sich berechnen durch folgende Verhältnisgleichung: $\frac{x}{30} = \frac{80}{100}$, also ist $x = \frac{30 \cdot 80}{100} = 24$</p> <p>Damian sagt: „Du hättest die 30 auch gleich mit einem Faktor malnehmen können und wärst auf 24 gekommen.“</p> <ul style="list-style-type: none"> Bestimme den Faktor, mit dem man eine Zahl k multiplizieren muss, um herauszufinden, was 80 % von k sind. <i>XPlace</i> kostet normalerweise 59 €, <i>Star World Battlefront</i> 15 € und <i>Need for Heat</i> 55 €. Berechne mithilfe des Faktors die drei neuen Preise dieser PC-Spiele. <p>Nächsten Montag gibt es sogar 33 % Rabatt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bestimme den Faktor, mit dem man den alten Preis malnehmen muss, um auf den neuen zu kommen. Berechne jeweils den neuen Preis für die oben genannten Spiele. 		

Zahlen und Operationen Sekundarstufe I	+ - × ÷	Idee der Operation Vorstellungen zu Rechenoperationen - Multiplikation
Multiplizieren von positiven und negativen Zahlen mit einer Multiplikationsmauer		2
<p>In die Multiplikationsmauer sollen positive und negative Zahlen so eingetragen werden, dass ein Kästchen das Produkt aus den beiden unter ihm liegenden Kästchen bildet.</p> <ul style="list-style-type: none"> Beschreibe für die unterste Reihe, wie du erkennen kannst, wo eine positive und wo eine negative Zahl eingetragen werden muss. Fülle die Multiplikationsmauer aus und beschreibe für jedes Kästchen deine Rechenstrategie. 		