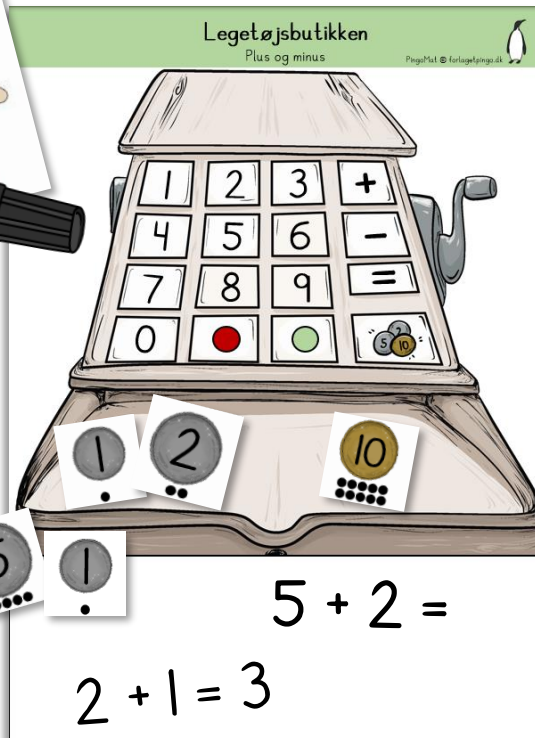
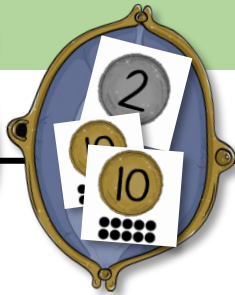


# Legetøjsbutikken

Plus og minus

PingoMat © forlagetpingo.dk



## I legetøjsbutikken

Lad eleverne tage i legetøjsbutikken og vælge, købe, sælge, tælle, plusse og trække fra, med den altid populære købmands-aktivitet.

## Sådan tager I "i legetøjsbutikken":

Print siderne 2-8 (evt. 9-10), og laminér dem.

Klip kortene med varerne ud (side 2-4) og mønterne ud (side 5-6).

Eleverne skriver priser fra 1-10 på varerne med en whiteboard tusch, og skiftes til at være den handlende og købmand.

Den handlende kan lægge varerne i kurven (side 7) og i bunden på samme side kan der skrives (med whiteboard tusch) hvad varerne koster.

Her kan varerne også plusses sammen,

Købmanden kan tage imod varerne og skrive priserne ned, i bunden på samme side som kasseapparatet (side 8). Her kan varerne også plusses sammen.

Eleverne skal finde den rigtige mængde mønter at betale med.

De kan lægges i kassen.

**Tip:** Hvis man putter lidt "lærertyggegummi" bagpå varerne/mønterne er de nemmere at holde styr på i kurven/ved kassen.

**Ekstra:** På side 9 er der en skabelon til en "pung" til mønterne. Den kan eleverne med fordel selv få lov at farvelægge og pynte, inden den lamineres.

**Ekstra:** På side 10 er der en skabelon med prismærker.

Her kan eleverne selv tegne hvilke varer de ønsker.

# Legetøjsbutikken

Plus og minus

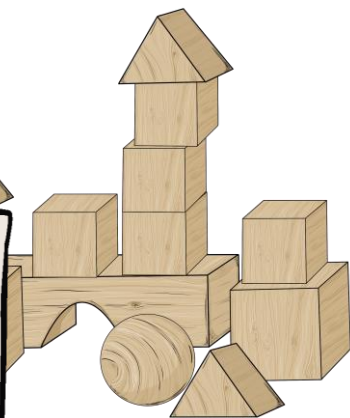
PingoMat © forlagetpingo.dk



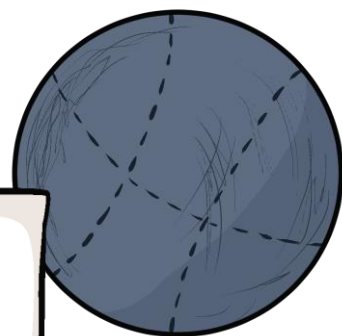
\_\_\_\_\_ Kr.



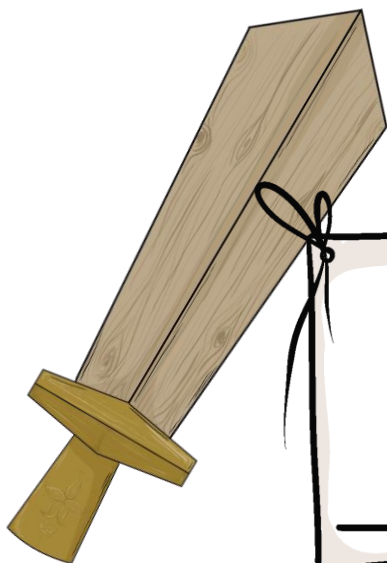
\_\_\_\_\_ Kr.



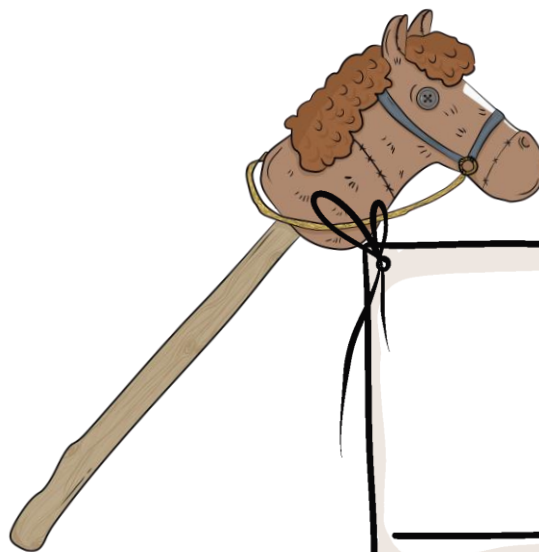
\_\_\_\_\_ Kr.



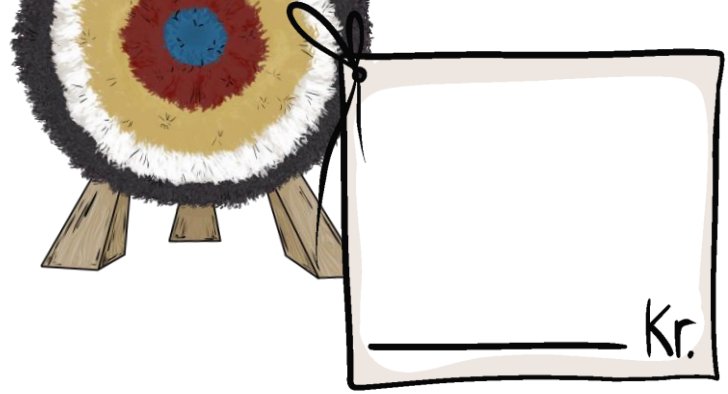
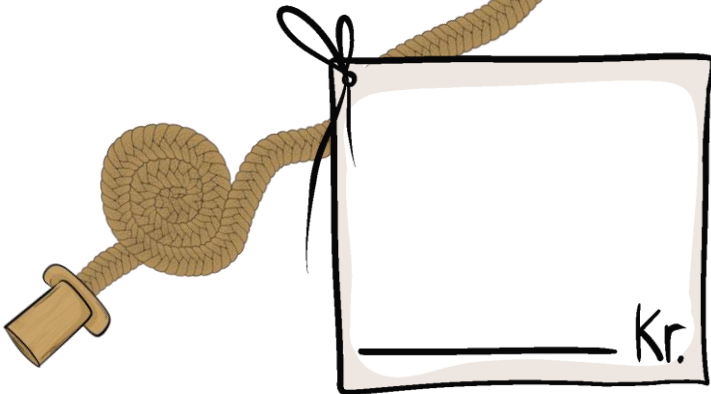
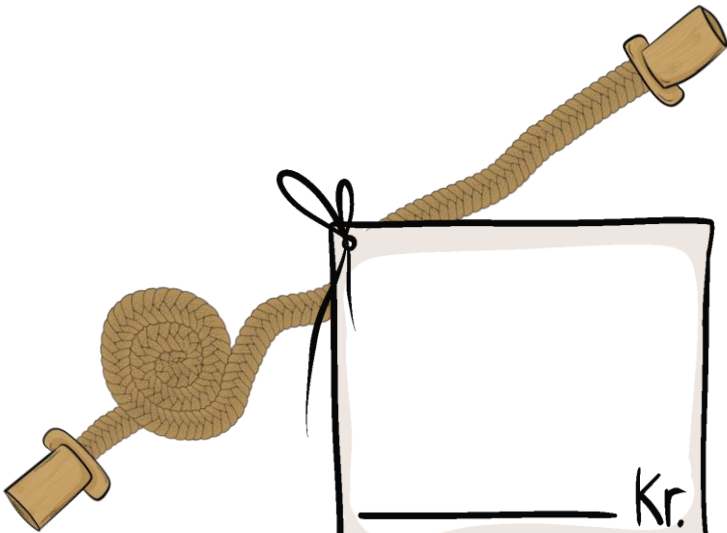
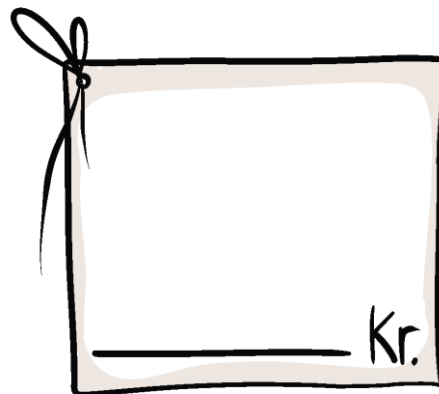
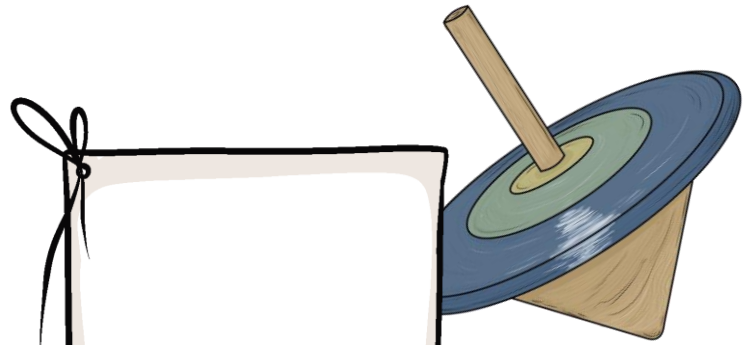
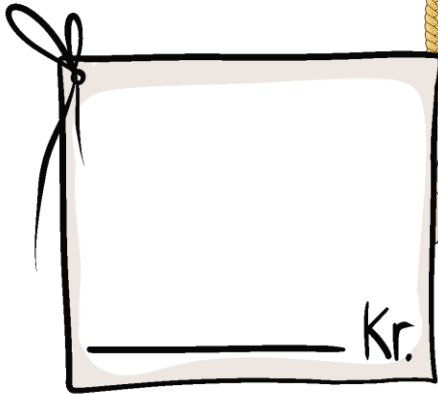
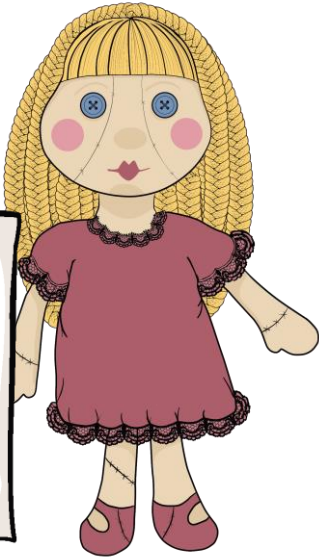
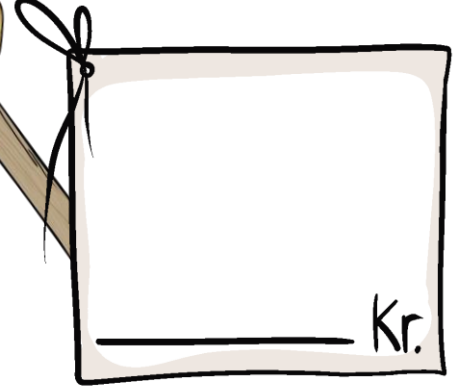
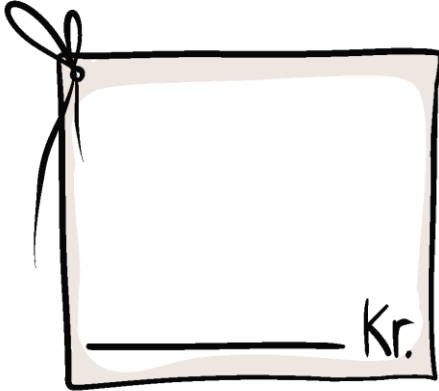
\_\_\_\_\_ Kr.



\_\_\_\_\_ Kr.



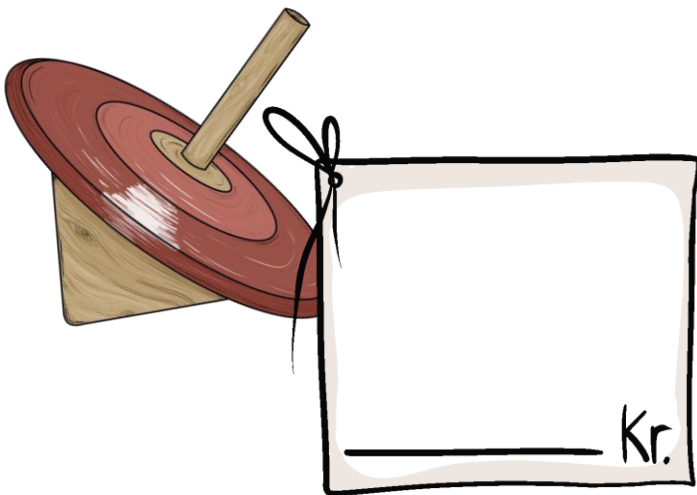
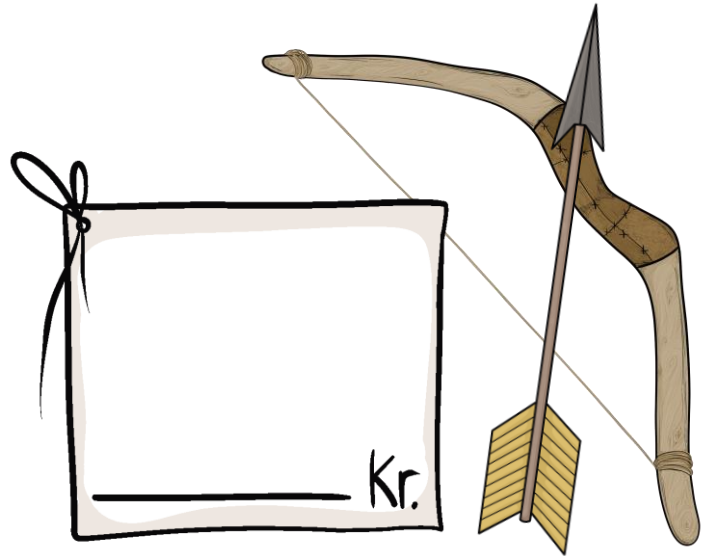
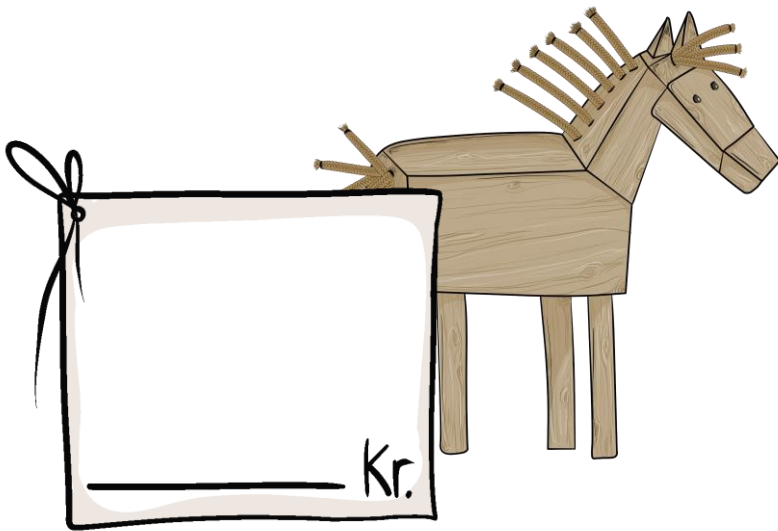
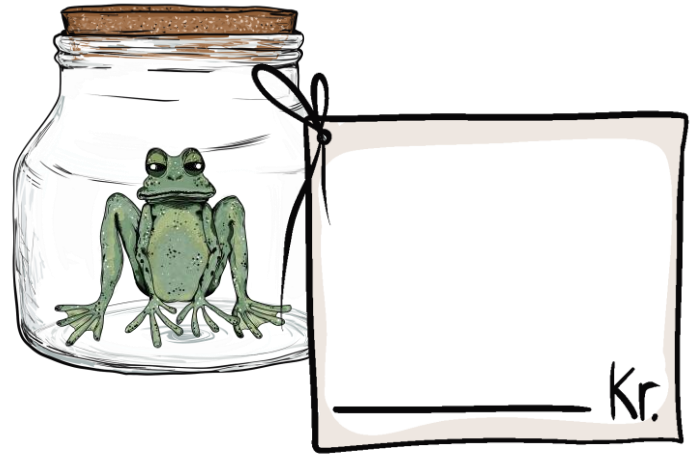
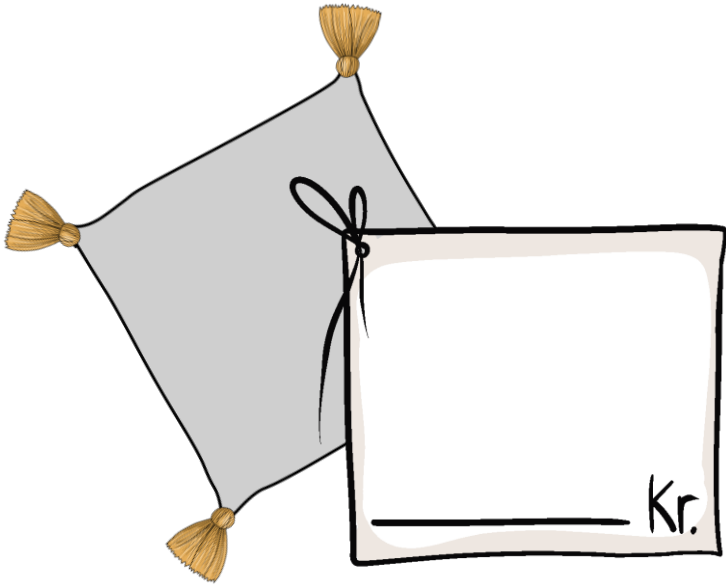
\_\_\_\_\_ Kr.



# Legetøjsbutikken

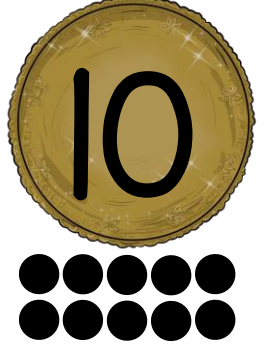
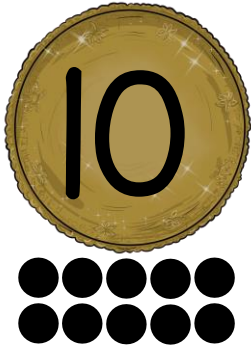
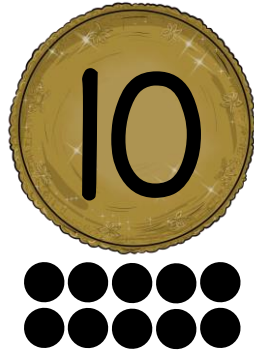
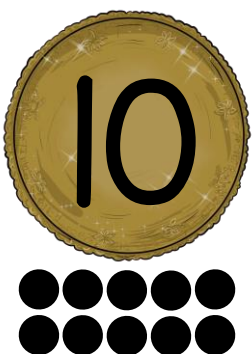
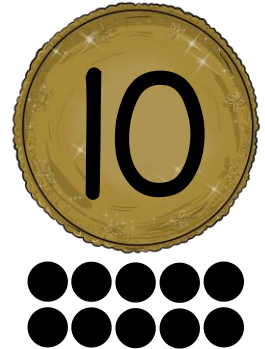
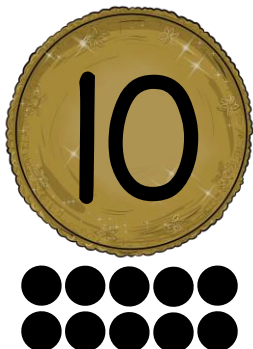
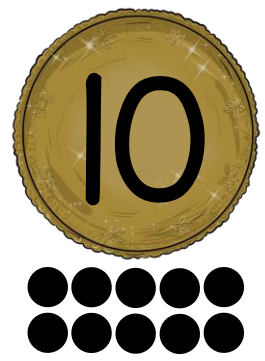
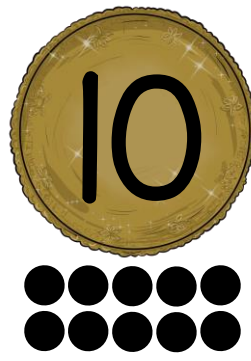
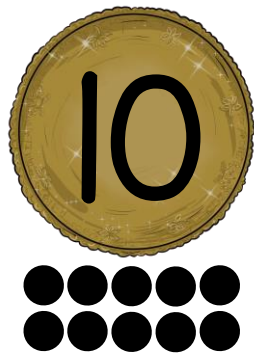
Plus og minus

PingoMat © forlagetpingo.dk









# Legetøjsbutikken

Plus og minus

PingoMat © forlagetpingo.dk



## Varekurven.

Put dine varer i kurven.  
Skriv prisen på varen i boksen  
nederst.  
Tæl og plus priserne sammen.





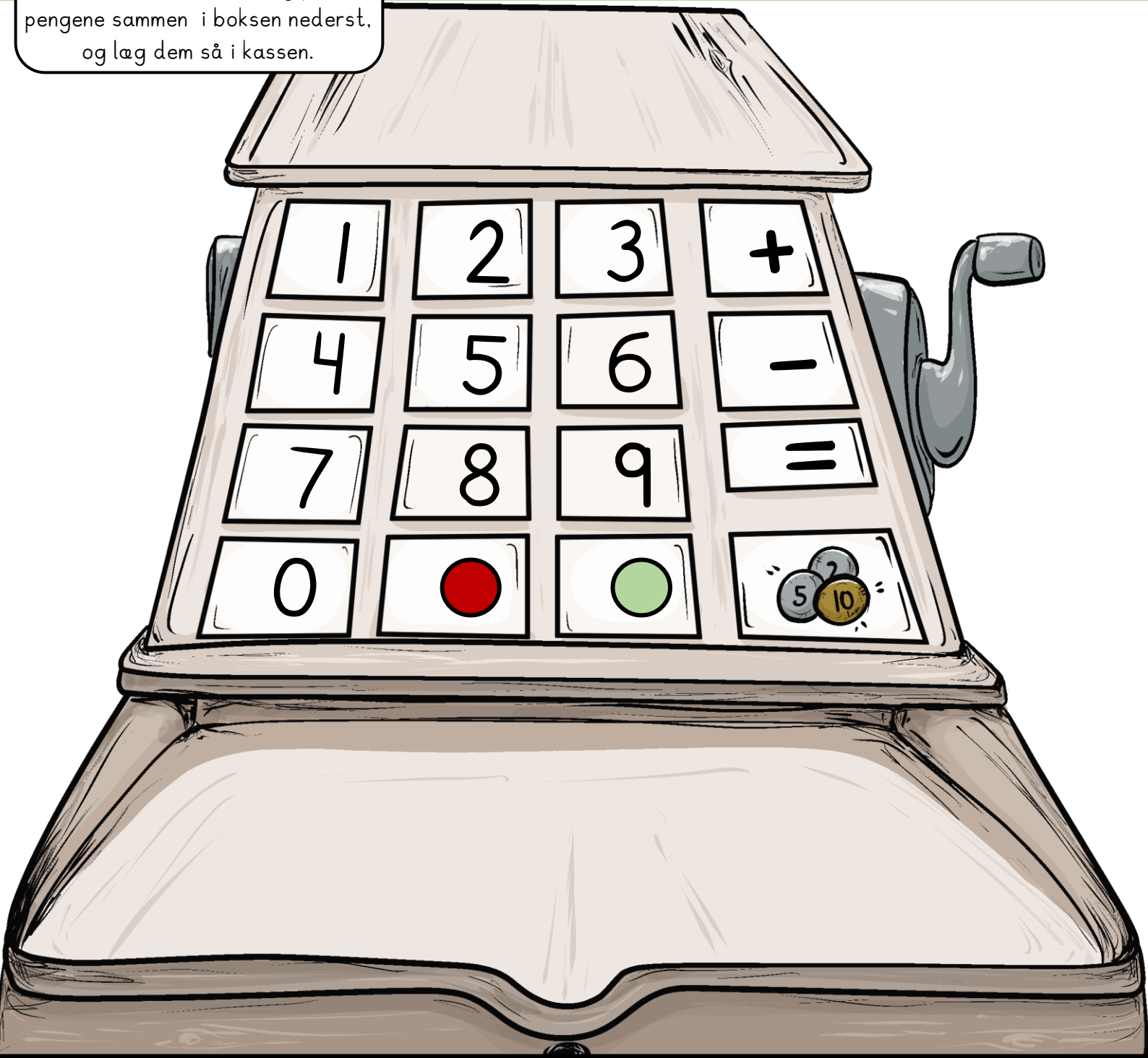
## Kassen.

Hjælp kunden med at betale for varerne i kurven. Tæl og plus pengene sammen i boksen nederst, og læg dem så i kassen.

# Legetøjsbutikken

Plus og minus

PingoMat © forlagetpingo.dk





# Legetøjsbutikken

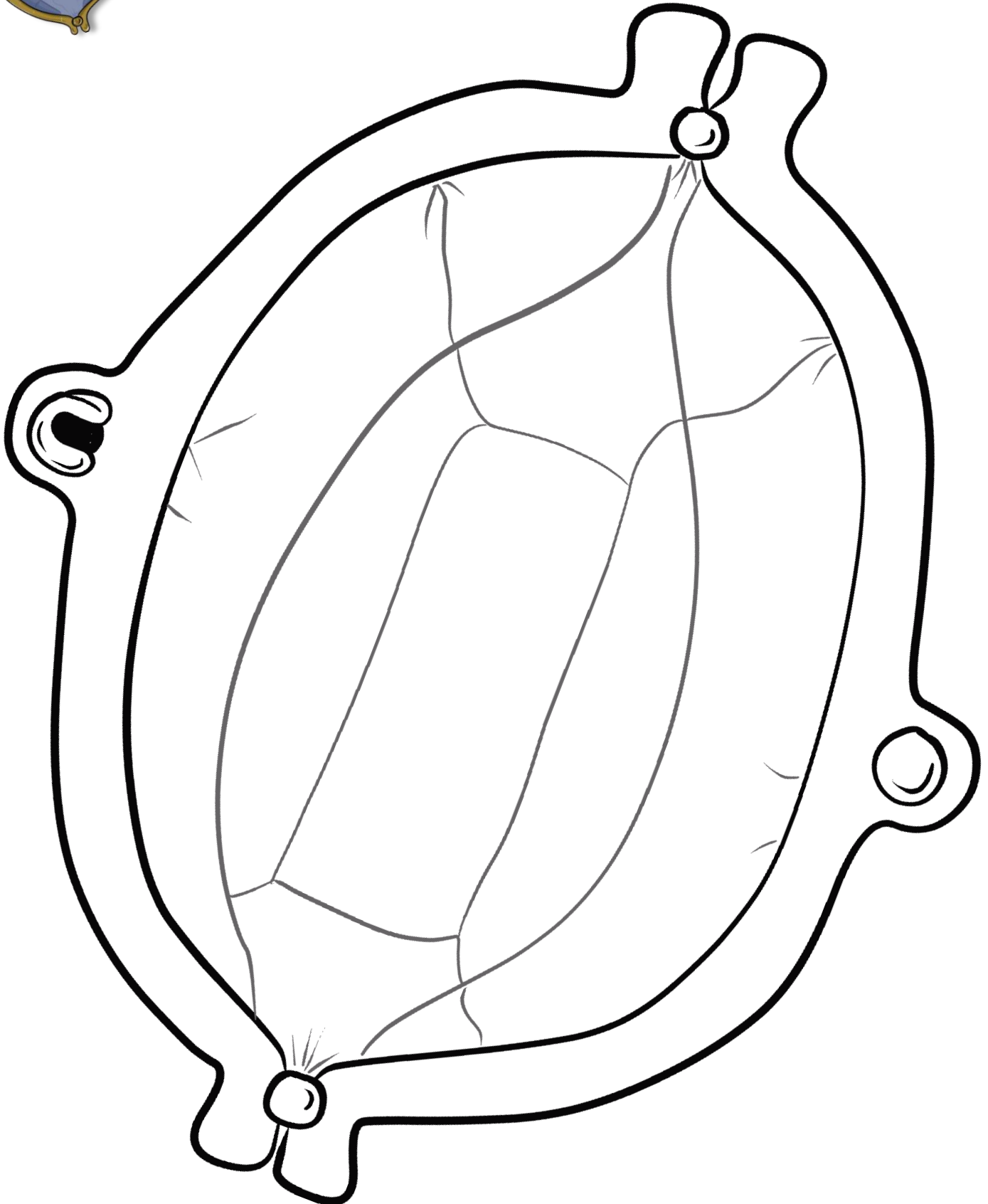
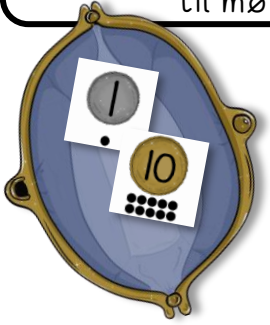
Plus og minus

PingoMat © forlagetpingo.dk



Ekstra:

Farv og dekorér din egen "pung"  
til mønterne.



# Legetøjsbutikken



PingoMat © forlagetpingo.dk

Ekstra:  
Hvad skal der sælges i butikken?  
Tegn og farv.



Plus og minus

