

Ab 7. Schuljahr

Jutta Stecker

Escape-Room Prozentrechnung



**Spielerisch grundlegende
Mathe-Kompetenzen üben
& festigen**



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

Inhalt

	Material & Vorbereitung	3
	Spielidee & Durchführung	4
KV	Spielregeln & Startzettel	5
KV	Lösungsplan für die Schüler	6
LM	Spiel-, Check- & Hilfekarten	7-22
	Kontrollplan für die Lehrkraft	23

KV = Kopiervorlage; LM = Legematerial (beidseitig auf festes Papier ausdrucken/kopieren, ggf. laminieren & ausschneiden)

Escape-Spiel:

Die Tierheim-Geschichte „Prozentrechnung“ besteht aus 9 Aufgaben zum Thema Prozentrechnung, vermehrter und verminderter Grundwert, Zinsrechnung (Jahres- und Monatszinsen) und ist für Klassenstufe 8 gedacht, kann aber mit guten 7. Klassen ggf. auch schon gespielt werden.

Die Schüler brauchen zum Rechnen Papier, Stift und Taschenrechner. Man sollte den Gruppen vorher sagen, dass es das Ziel ist, dass alle Mitglieder der Gruppe die Lösung nachvollziehen können. Im Idealfall rechnet jeder selbst, und die einzelnen Gruppenmitglieder vergleichen zunächst ihre Ergebnisse, bevor sie in den Lösungsplan schauen.

Material:

Startzettel; Lösungsplan; Spielkarten und Hilfekarten

Vorbereitung:

Den Lösungsplan für jede Gruppe auf DIN A 4 kopieren (Papier oder festen Karton). Startzettel (Anfang der Geschichte) und ggf. die Spielanleitung für jede Gruppe kopieren.

Die Spielkarten A bis X werden pro Gruppe beidseitig auf festes Papier (Karteikarten, DIN A 4/Karton) gedruckt, zerschnitten und jeweils alphabetisch sortiert. S. 7 und 8 sind Vorder- und Rückseite von jeweils 4 Karten, ebenso S. 9 und 10 usw.

Die Karten umfassen Aufgabenkarten (Fortführung der Geschichte und Aufgabe im Kasten), Checkkarten und Fehlerkarten („Dieses Ergebnis ist leider nicht richtig“, z. T. mit Tipps zu einzelnen Aufgaben, die aber nicht für jede falsche Aufgabe passen).

Ich empfehle, die Hilfekarten nicht für jede Gruppe zu kopieren, sondern 1 bis 2 Sets entweder für alle zugänglich irgendwo auszulegen oder als Lehrer auf Anfrage auszugeben. Die freien Hilfekarten können noch mit Tipps beschriftet werden, wenn eine Gruppe irgendwo hängt und man Hilfen für alle bereitstellen möchte.