

SCHOOL-SCOUT.DE

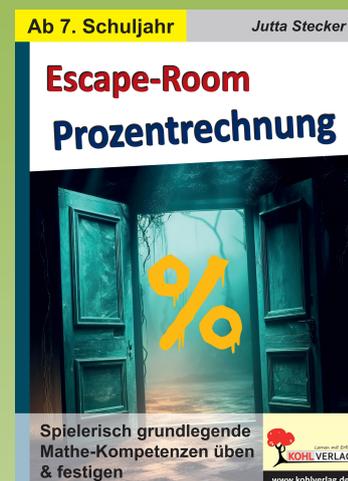
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room Mathematik: Prozentrechnung

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.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.

Spielidee & Durchführung:

Eine Geschichte (Escape-Aufgabe; Mathe-Krimi; Schatzsuche ...) führt die Schüler durch die Aufgaben. Die Schüler bekommen ...

- den Lösungsplan,
- den „Startzettel“,
- einen Satz Spielkarten (A bis X).

Die wichtigste Regel: Es dürfen nur Karten angesehen werden, auf die ein Hinweis gefunden/errechnet wurde.

Die Kartenstapel liegen *alphabetisch sortiert und verdeckt* auf dem Tisch. Die Schüler beginnen mit dem **Startzettel**. Sie lesen den Anfang der Geschichte, die eine Problemsituation darstellt, die sie lösen sollen. Der Startzettel verweist auf die **Karte A**, die man dadurch ansehen darf. Hier geht die Geschichte weiter und es gilt, eine Aufgabe zu lösen. Die Schüler errechnen ein Ergebnis. Jeder in der Gruppe sollte dazu beitragen bzw. das Ergebnis zumindest nachvollziehen können.

Auf dem **Lösungsplan** schauen die Kinder ganz links in der ersten Spalte nach, wo der Buchstabe der Aufgabe steht. In der entsprechenden Zeile gehen sie nach rechts, bis sie – hoffentlich – ihr Ergebnis finden. Ist es nicht vermerkt, ist es falsch. Wenn sie ihr Ergebnis finden, steht in der entsprechenden Spalte ganz oben ein Buchstabe, der auf eine weitere Karte verweist. Falls sie richtig gerechnet haben, sollte das eine Check-Karte sein, mit der sie unter dem entsprechenden Aufgabenbuchstaben in der Geschichte weiter und zur nächsten Aufgabe gelangen. Wenn das Ergebnis falsch ist, kann es sich um eine Check-Karte oder auch direkt um eine Fehlerkarte handeln.

Beispiel: Aufgabe A wurde gelöst, die SuS haben als Lösung 25 errechnet. Die 25 steht in der Spalte W. Die SuS dürfen sich die Karte W ansehen. Es ist eine Check-Karte. Da die SuS gerade versuchen, Aufgabe A zu lösen, schauen sie nach, welche andere Karte dieser Aufgabe zugeordnet ist. A ➔ X.

D. h. sie dürfen jetzt die Karte X ansehen. Hierauf steht: „Dieses Ergebnis ist leider nicht richtig!“ Die SuS müssen die Aufgabe erneut rechnen. Wenn sie nicht weiter kommen, können sie sich eine Hilfe-Karte anschauen.

Wenn die Aufgabe richtig gelöst wird, verweist die Check-Karte auf die nächste Aufgabenkarte, auf der die Geschichte weiter geht und eine neue Aufgabe wartet.

Bei der Erklärung vorab kann der Lehrer ggf. eine Check-Karte (z. B. „**B**“) zeigen, damit die Schüler wissen, wie sie aussieht und wie sie damit die nächste Karte finden.

Der Lehrer hat einen Kontrollplan, in dem er an den roten Kringeln erkennen kann,

- die wievielte Aufgabe die SuS gerade bearbeiten (gelbes Kästchen ganz vorn),
- welches die richtige Lösung der Aufgabe ist (roter Kringel) und auf welche neue Karte diese Lösung verweist (Buchstabe über der entsprechenden Spalte),
- zu welchen „falschen“ Ergebnissen Hinweise auf der nächsten Karte sind (fett umrandet).

Dieser Kontrollplan (S. 23) ist ausschließlich für die Lehrperson gedacht und darf nicht kopiert oder ausgeteilt werden!



Mathe-Escape-Spiel „Prozent“ - So geht's:

Vor dem Spiel legt ihr den Lösungsplan und die Karten als Stapel verdeckt und von A bis Z sortiert auf den Tisch.

Regeln: Das Material nicht beschriften/knicken!

Ihr dürft nur die Karten ansehen, auf die ihr einen konkreten Hinweis bekommt oder die sich durch den Lösungsplan oder eine Check-Karte ergeben.

In jedem Schritt müsst ihr eine Aufgabe lösen. Wenn ihr gar nicht weiter kommt, könnt ihr euch eine Hilfekarte nehmen. Vielleicht bringt sie euch weiter. Wenn ihr ein Ergebnis habt, geht ihr im Lösungsplan in der zum Buchstaben auf der Aufgabenkarte passenden Zeile nach rechts und schaut, in welcher Spalte eure Lösung steht.

Ist sie gar nicht dabei, habt ihr falsch gerechnet.

Wenn ihr sie findet, seht ihr ganz oben in der Spalte den Buchstaben, mit dem es weiter geht. Mit der richtigen Lösung findet ihr so eine Kontrollkarte, auf der ihr mit Hilfe des Buchstabens auf der Aufgabenkarte eine weitere Karte erhaltet. Die Karten führen euch von Aufgabe zu Aufgabe und durch die Geschichte.

Die Aufgabenkarten legt ihr zur Seite. Alle anderen Karten werden jeweils wieder in den Stapel einsortiert.

Jetzt geht es mit der Geschichte los. Viel Spaß!



Startzettel

Im Tierheim

Eigentlich wolltet ihr nur im Tierheim einen Hund ausführen. Als ihr ihn zurückgebracht habt, stand aber gerade die Tür zum Kleintier-Haus offen, und ihr konntet nicht anders, als dort kurz reinzuschauen. Die Tiere dort waren so niedlich, dass ihr wohl nicht auf die Zeit geachtet habt. Auf einmal geht das Licht aus. Ihr erschreckt, und sucht im Dunkeln die Tür.

Als ihr diese findet, ist sie verschlossen. Ihr ruft, aber keiner antwortet. Hat man euch hier drin vergessen? Wie kommt ihr jetzt raus. Ein Griff zu den Handys zeigt euch, dass ihr hier leider keinen Empfang habt.

Mist! Was könnt ihr jetzt tun? Erst einmal braucht ihr wieder Licht. Mit der Handy-Taschenlampe findet ihr einen Notstromschalter in einem Glaskasten. Dieser ist mit einem Zahlenschloss gesichert.

Nur wie lautet der Code?

An der Seite des Kastens klebt ein Post-it.

Ihr schaut drauf und lest: **Karte A.**

Könnt ihr den Kasten damit öffnen?

Escape Room Mathematik

Band 1: Prozentrechnung

1. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Jutta Stecker
Coverbild: © Niko_Dali - AdobeStock.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag
Redaktion: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P13 045

ISBN: 978-3-98841-548-6

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2023

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room Mathematik: Prozentrechnung

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

