

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room: Grundlagen - Nur wer sie beherrscht, kann entkommen

Das komplette Material finden Sie hier:

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



1.73

Zahlen und Größen

Grundlagen – Nur wer sie beherrscht, kann entkommen

Nach einer Idee von Dr. Marc Stuckay und Lukas Thelen



Escape Rooms und Escape Games sind eine beliebte Freizeitaktivität für Gruppen. Gemeinsam lösen sie immer unterschiedliche Rätsel, um sich in einer vorgegebenen Zeit aus einem kniffligen Raum zu befreien. Neben der diesbezüglichen Anleitung, um auch Ihren Mathematikunterricht spannender und interessanter zu gestalten, Die vorliegende Unterrichtsmaterialien bieten Ihnen unterschiedliche Rätsel zu mathematischen Grundlagen, wie beispielsweise Bruchrechnen und Flächenberechnung, eingebettet in eine Escape-Room-Atmosphäre. Bitte sich das Material nach den Standards des jeweiligen Schuljahres geeignet für den Unterricht.

KOMPETENZPROFIL

Klassische: 5-7
Basar: 3-7 (E-Kennzahl) und 4-7
Kompetenzen: Mathematisch argumentieren (M1), Problemlösen mathematisch lösen (M2), Kommunikation (K2)
Inhalt: Bruchrechnen, Flächenberechnung, Tabellen und Diagramme

I.73

Zahlen und Größen

Grundlagen – Nur wer sie beherrscht, kann entkommen

Nach einer Idee von Dr. Marc Stuckey und Lukas Theilen



© RAABE 2023

© Olivier Le Moal/iStock/Getty Images Plus

Escape Rooms und Escape Games sind eine beliebte Freizeitaktivität für Gruppen. Gemeinschaftlich muss man hierbei unterschiedliche Rätsel lösen, um sich in einer vorgeschriebenen Zeit aus einem (imaginären) Raum zu befreien. Nutzen Sie diese spielerische Rahmung, um auch Ihren Mathematikunterricht spannender und motivierender zu gestalten. Die vorliegende Unterrichtseinheit bietet Ihnen unterschiedliche Rätsel zu mathematischen Grundfertigkeiten wie beispielsweise Bruchrechnen und Flächenberechnung eingebettet in eine Escape-Geschichte. Alternativ lässt sich das Material auch als Stationenlernen einsetzen. Auch perfekt geeignet für Vertretungsunterricht.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–7
Dauer:	1–2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Mathematisch argumentieren (K1), Probleme mathematisch lösen (K2), kommunizieren (K6)
Inhalt:	Bruchrechnen, Flächenberechnung, Tabellen und Diagramme

Didaktisch-methodisches Konzept

Escape Room/Game im Unterricht

Escape Rooms wurden in den letzten Jahren immer beliebter und etablierten sich im Unterhaltungs- und Freizeitangebot vieler Städte. Der Aufbau eines Escape Rooms ist immer derselbe.

Eine kleine Personengruppe wird gemeinsam in einen Raum „eingesperrt“ und muss innerhalb eines definierten Zeitfensters mehrere Rätsel lösen, die letztlich zur „Befreiung“ aus dem Escape Room führen. Neben Geschicklichkeit, Logik und Verstand kommt es bei diesem Gruppenspiel vor allem auch auf Teamwork und gute Kommunikation an, damit schnellstmöglich eine Lösung gefunden wird. Bei der Gestaltung eines Escape Rooms gibt es keine Grenzen. Das Setting, die Wahl der Rätsel und vieles Weitere sind in der Gestaltung frei.

Das Fach Mathematik gehört bei Kindern und Jugendlichen nicht zu den beliebtesten Schulfächern (Merzyn, 2008) und bietet zu wenig Abwechslung (Haag & Götz, 2012). Nationale und internationale Studien legen dar, dass das Interesse an Mathematik im Laufe der Schulkarriere kontinuierlich absinkt (z. B. Klimova, 2014; Willems, 2011). Immer häufiger müssen die Lernenden aufgrund mangelnder Leistung Nachhilfe nehmen, da ihre Noten nicht den Anforderungen entsprechen und eine Verbesserung der Note durch Nachhilfe erhofft wird. Insbesondere zeigt sich, dass Mädchen im Verlauf der Schulzeit das Interesse an Mathematik verlieren und sie sich weniger für mathematische Inhalte begeistern können (Budde, 2009). Dies spiegelte sich im Jahr 2003 in der PISA-Studie wider, in der sich zeigte, dass Mädchen deutlich schlechter als Jungen abgeschnitten haben (OECD, 2003). Der Escape Room stellt eine innovative Methode dar, um Schülerinnen und Schüler für das Fach Mathematik zu begeistern.

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Sie können die Methode Escape Room bereits ab Klasse 5/6 einsetzen, da Kinder dieser Altersstufe gern Rätsel lösen. Auch in die Klasse 7 lässt sich dieses Vorhaben gut einbetten, um in Lerngruppen wichtige mathematische Grundkenntnisse zu wiederholen.

Oft erleben Sie als Lehrperson die Situation, dass Unterrichtsinhalte sowohl vor den Ferien als auch direkt nach der sechswöchigen Sommerpause wiederholend aufgegriffen werden müssen. Diese Wiederholung kann sehr langatmig und methodisch wenig innovativ sein. Aufgrund der heterogenen Lerngruppen ist es zudem häufig schwierig, herauszufinden, welchen Kenntnisstand die einzelnen Lernenden aufweisen und an welcher Stelle genau Unterstützung benötigt wird.

Genau hier setzt das an die Methode Escape Room angelehnte (didaktische) Vorgehen an. Es ermöglicht, Inhalte in einer für die Lernenden ansprechenden Art und Weise aufzuarbeiten. Dabei werden Inhalte aus dem Kerncurriculum erneut aufgegriffen und in einen spannenden Kontext verpackt. Mit den Materialien muss nicht unbedingt ein Escape Room durchgeführt werden. Alternativ lässt sich ein Stationenlernen oder ein Wettbewerb im Unterricht einsetzen.

Um was geht es inhaltlich?

Bei dem Domino-Spiel (**M 3**) sollen die Lernenden einfache Berechnungen im Zahlenbereich 1 bis 1000 durchführen. Hierbei werden Additions- und Subtraktionsrechnungen durchgeführt. Zudem werden das Multiplizieren und Dividieren eingeübt.

Der Umgang mit Bruchrechnungen wird im Material **M 4** aufgegriffen. Mithilfe einer Balkenwaage sollen die passenden Gewichte gefunden werden, die die Waage ausgleichen. Hierüber werden die Brüche aufaddiert.

Die Thematik der Flächenberechnungen wird mit einem Tangram-Puzzle (**M 5**) aufgegriffen.

In **M 6** kommt die Thematik der statistischen Erhebung zum Tragen.

Der Escape Room lässt sich mit weiteren Aufgaben erweitern. Hier können Sie die Materialien auf die Bedürfnisse des eigenen (vorherigen) Unterrichts anpassen.

Wie ist das vorliegende mathematische Escape Game aufgebaut?

Zur Vorbereitung

Um sich aus diesem Escape Room Mathematik zu „befreien“, müssen die Lernenden ein **vierstelliges Zahlenschloss** öffnen, das eine **Box/Truhe** verschließt, die den **Schlüssel** des Klassenraums beinhaltet. Das Material (ein vierstelliges Zahlenschloss und eine Box bzw. Truhe) besorgen Sie am besten im Vorhinein. In die Truhe wird der Klassenschlüssel gegeben, der durch das Lösen der Rätsel im Escape Room und den dadurch erhaltenen Zahlencode für das Schloss wiedererlangt werden kann. Ein vierstelliges Zahlenschloss bekommt man bei Online-Händlern für 4 bis 5 €. Die Zahlenschlösser lassen sich immer wieder neu einstellen, sodass Änderungen in dem Material möglich sind und dies auf den Unterrichtsgang zugeschnitten werden kann.

Nach einmaligem Vorbereiten der **Domino-Steine (M 3)** und des **Tangram-Puzzles (M 5)** (am besten laminieren) kann langfristig hierauf zurückgegriffen werden, was bei zukünftiger Wiederverwendung des Escape Games Vorbereitungszeit spart. Achten Sie beim Ausdrucken des Tangram-Puzzles darauf, dass die Tangramfläche den Maßen 13 cm x 13 cm entspricht, sonst stimmt die Flächenberechnung der Lernenden später nicht mit dem gesuchten Code überein. Das Tangram-Puzzle sollte von den Lernenden nicht als Quadrat zusammengesetzt aufgefunden werden, sondern in einzelnen Bausteinen vorliegen. Die Lernenden sollen das Quadrat selber explorativ zusammensetzen und anschließend die Fläche berechnen.

Für Material **M 4** ist eine **Balkenwaage** nötig. Diese findet sich meist in der Physiksammlung der Schule oder kann selbst hergestellt werden. Als Gewichte müssen „**Gewichtetüten**“ vorbereitet werden. Es bietet sich hierbei Mehlsäckchen (**Mehl in Kosmetikbeuteln**) an. Das „Hauptgewicht“ soll nicht mehr als 200 g betragen und wird auf einer Seite der Balkenwaage befestigt (z. B. mit doppelseitigem Teppichklebeband). Anschließend können diverse „Gegengewichte“ hergestellt werden. Dazu sollten die Tüten immer mit einem Bruch versehen werden. Werden z. B. 25 g eingewogen, dann sollte auf der Tüte $\frac{1}{8}$ notiert sein, bei 50 g dann $\frac{1}{4}$ usw. Die Säckchen müssen verschlossen sein.

Die Arbeitsaufträge beziehungsweise Rätsel für die einzelnen Gruppen (**M 3, M 4, M 5** und **M 6**) werden in **vier Briefumschläge**, auf denen die geometrischen Grundformen **Dreieck, Raute, Trapez** und **Parallelogramm** abgebildet sind, gesteckt und vor Unterrichtsbeginn im Raum verteilt bzw. versteckt. Je nach Klassenstärke ist eventuell eine zweifache Auflage nötig.

Durchführung der Unterrichtseinheit

Zum **Einstieg** projizieren Sie den einleitenden Text „Gefangen in der Schule“ (**M 1**) an die Wand oder teilen Sie diesen aus und lassen ihn von einer Person vorlesen. Dies soll die Kinder für das Rätsellösen motivieren und dem Vorhaben einen Rahmen geben. Um die Dramatik zu erhöhen, können Sie so tun, als sei das Klassenzimmer tatsächlich abgeschlossen (was Sie aus Sicherheitsgründen natürlich nur andeuten und nicht tatsächlich machen sollten). Der Schlüssel wird in die Box gelegt, die mit dem vierstelligen Zahlenschloss verriegelt wird. Besprechen Sie mit der Klasse, was ein Escape Game ist bzw. was nun passiert, und klären Sie ggf. Unklarheiten.

Nun gilt es, die Rätsel zu lösen, damit der Klassenraum wieder geöffnet werden kann. Durch das Lösen der vier Aufgaben wird ein Zahlencode generiert, mit dem man das Schloss zum Schlüssel für den Klassenraum öffnet.

Wichtig dabei ist, dass die Kinder den zeitlichen Rahmen erkennen. Teilen Sie die Kinder für den Escape Room in Gruppen ein. So können Sie die Lernenden beispielsweise aus einer Urne Nummern (1 bis 4) ziehen lassen oder vorab eine Einteilung vornehmen (z. B. bezogen auf den individuellen Leistungsstand). Pro Rätsel sollten nicht mehr als vier Kinder in einer Gruppe sein. Vergeben Sie jedes Rätsel zweimal (für Klassenstärke = 32 Kinder). Es ist auch möglich, eine Art Wettbewerb zu starten.

Welches Rätsel eine Gruppe lösen muss, ergibt sich aus der Starteraufgabe „Findet den richtigen Briefumschlag!“ (**M 2**). Dazu erhält jede Gruppe ein Suchrätsel. Bei mehrfachem Einsetzen dieses Escape Rooms ist es ratsam, **M 2** zu laminieren und wasserlösliche Folienstifte auszuteilen. Aus dem Suchrätsel ergibt sich eine geometrische Grundform (u. a. Dreieck und Parallelogramm). Sollten die Kinder auch Diagonalen ziehen, dann geben Sie den Hinweis auf die geometrische Grundform. Diese Formen sind auch auf den Briefumschlägen aufgetragen, die die Lernenden im Raum suchen müssen. In den Umschlägen befindet sich eines der entsprechenden Rätsel „Domino der Rechenkünste“ (**M 3**), „Gewichte und Bruchrechnung – Was hält sich die Waage?“ (**M 4**), „Wie groß ist die Fläche des Tangram-Puzzles?“ (**M 5**) und „Herzschläge im Diagramm erfassen“ (**M 6**).

In **M 6** kann je nach Leistungsstand der Lernenden das vorliegende Diagramm auch weggelassen werden, sodass die Kinder selbst eines anfertigen müssen. Sollten sich die Lernenden mit der Aufgabe schwertun, können die Tippkarten (**M 6b**) hinzugezogen werden. Diese sollten aber nur dann verwendet werden, wenn die Zeit kurz vor dem Ablauf steht.

In dem Escape Room sollten Sie als Lehrperson möglichst wenig Hilfe geben. Auch sollten Materialien wie die Balkenwaage, das Tangram-Puzzle, die Tippkarten etc. nicht offensichtlich zentral platziert, sondern von den Lernenden im Raum „aufgefunden“ werden. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, kann dies offensichtlicher oder nicht so offensichtlich gestaltet werden. Der Kommunikationsprozess der Lernenden wird in diesem Escape Room besonders gefördert. Sollte eine Kleingruppe ihre Aufgabe beendet haben, so darf sie sich anderen Kleingruppen zuordnen und dort unterstützen. Ziel ist es, dass die gesamte Klasse die Lösung für den Code generiert.

Sind die Rätsel gelöst, müssen die Lernenden ihre jeweils ermittelten Ziffern in die richtige Reihenfolge bringen. Dies tun sie mithilfe des Textes „Wie lautet der Code? – Informationen zusammentragen“ (**M 7**). Dieser kann wieder an die Wand projiziert und laut vorgelesen werden.

Für das Lösen des Escape Games sollten die Lernenden max. 45 Minuten Zeit bekommen. Der Timer/die Uhr wird aktiviert, sobald die Lernenden die Geometrische Figur auf **M 2** ermittelt haben, und gestoppt sobald der Zahlencode eingegeben wurde bzw. das Klassenzimmer geöffnet werden konnte. Das erfolgreiche Beenden des Escape Rooms wird mit der Urkunde „Urkunde: Erfolgreiches Entkommen!“ (**M 8**) für die Klasse honoriert.

Das Durchführen der **Lernerfolgskontrolle** „Bist du fit? Teste dich!“ (**M 9**) am Ende des Escape Games bietet sich an, da die Lernenden zumeist nur an einem Rätsel arbeiten. So stellen Sie sicher, dass die Lernenden auch die anderen Fachinhalte können. Weisen Sie darauf hin, dass es bei der Lernkontrolle darum geht, dass Sie einen besseren Überblick über den Lernstand bekommen.

Dies ist ebenfalls das Ziel des Selbsteinschätzungsbogens „Bist du fit? Schätze dich ein!“ (**M 10**) Das Material kann auch im Rahmen eines Ampelspiels durchgeführt werden. In dem Fall tätigen Sie als Lehrperson eine Aussage und die Lernenden können mithilfe grüner, gelber und roter Karten der

Aussage zustimmen (grün), sich enthalten (gelb) bzw. nicht zustimmen (rot). Sie können dadurch schnell einen Überblick darüber gewinnen, bei welchen Kompetenzen mehrheitlich Stärken bzw. Schwächen vorliegen. Die „Ich kann“-Liste können Sie auch vor dem Escape Room einsetzen, um ggf. so bereits eine Gruppenzuordnung (nach Stärken und Schwächen) vorzunehmen. Das Material kann aber auch individuell als Arbeitsblatt ausgeteilt werden, sodass die Lernenden sich „anonym“ reflektieren.

Die ersten vier Items beziehen sich auf die prozessbezogene Kompetenz „Probleme mathematisch lösen“. Die Items 5 bis 8 umfassen die prozessbezogene Kompetenz „mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen“. Die Items 9 bis 12 umfassen das „Kommunizieren“.

Bei den Items 13 und 14 handelt es sich um inhaltsbezogene Kompetenzbereiche aus „Zahlen und Operationen“. Item 15 zielt auf die Berechnung der Grundfläche ab und repräsentiert den Kompetenzbereich „Größen und Messen“.

Item 16 greift die geometrischen Formen auf. Hierbei handelt es sich um den inhaltsbezogenen Kompetenzbereich „Raum und Form“.

Mögliche Alternativen oder Erweiterungsmöglichkeit

Der Escape Room lässt sich noch erweitern. Je nachdem, welche Grundlagen fehlen, können Sie den Escape Room abwandeln. Zudem ist es auch möglich, einen Wettbewerb aus dem Escape Room zu machen, indem die Lerngruppe halbiert wird. Dies erfordert dann natürlich die doppelte Anzahl an Tangram-Puzzles, Dominosteinen etc.



Mediathek

- ▶ Budde, J. (2009). Mathematikunterricht und Geschlecht – Empirische Ergebnisse und pädagogische Ansätze. Bildungsforschung Band 30. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF).
In dem Forschungsband werden unterschiedliche Ergebnisse (z. B. das Interesse, die Unterrichtsbeteiligungen und vieles mehr) von Jungen und Mädchen im Hinblick auf das Fach Mathematik vorgestellt. Dabei wird neben der Seite der Lernenden auch die der Lehrenden in den Fokus genommen.
- ▶ Glavas, A. & Stascik, A. (2017). Enhancing positive attitudes towards mathematics through introducing Escape Room games. In: Z. Kolar-Begovic, R. Kolar-Super & L. Jukic Matic (Hrsg.), *Mathematic Education as a Science and a Profession* (S. 281–293). Zagreb: Element.
In dem Aufsatz geht es um Escape Rooms und MathEscape, um für Lehrkräfte eine neue, für die Lernenden aus dem Alltag bekannte Methode im Unterricht aufzugreifen und den Mathematikunterricht interessanter zu gestalten.
- ▶ Klimova, E. (2014). Entwicklung von Interesse an der Mathematik. In J. Roth & J. Ames (Hrsg.), *Beiträge zum Mathematikunterricht* (S. 615–618). Münster: WTM-Verlag.
Dieser Beitrag nimmt mathematische Schulleistungen und Interesse an der Mathematik von Lernenden in den Blickpunkt. Zudem wird inhaltlich aufgegriffen, was sich am Mathematikunterricht verbessern lässt.
- ▶ Haag, L. & Götz, T. (2012). Mathe ist schwierig und Deutsch aktuell: Vergleichende Studie zur Charakterisierung von Schulfächern aus Schülersicht (S. 32–46). *Psychologie in Erziehung und Unterricht*, 59 (1). München, Basel: Ernst Reinhardt Verlag.
In der Studie werden diverse Schulfächer (u. a. Mathematik) vergleichend untersucht. Dabei werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Bezug auf 14 Kategorien wie „Abwechslung“ analysiert.
- ▶ Merzyn, G. (2008). *Naturwissenschaften Mathematik Technik – immer unbeliebter?* Schneider Verlag Hohengehren: Baltmannsweiler.
In einer breiten Analyse werden hier die Untersuchungsergebnisse unterschiedlicher Fächer dargestellt. Befragungen von Lernenden und Äußerungen von Lehrpersonen werden zu einem eindeutigeren Bild im Hinblick auf die Beliebtheit verschiedener Fächer zusammengebracht.
- ▶ Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. S. 1–3, 11–18, 24 f. Online verfügbar unter: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (letzter Zugriff 15.11.2019).
In einer Studie, an der 175 Escape-Room-Einrichtungen teilgenommen haben, beschreibt Scott Nicholson die gegenwärtige Popularität von Escape Rooms. Dabei greift der Autor die allgemeine historische Entwicklung von Escape Rooms auf. Er verdeutlicht zudem, was für einen Escape Room wichtig ist und welche Kompetenzen gefördert werden.
- ▶ OECD (2003). *Lernen für die Welt von morgen – Erste Ergebnisse von PISA 2003*.
In der internationalen Schulleistungsstudie lag 2003 der Untersuchungsschwerpunkt auf dem Fach Mathematik. Die Mathematikkompetenzen wurden im Jahr 2003 im Vergleich zum Jahr 2000 eingehender getestet.
- ▶ Willems, A. S. (2011). *Bedingungen des situationalen Interesses im Mathematikunterricht*. Münster: Waxmann.
In dem Buch geht es um Verbesserungsmöglichkeiten der Unterrichtsgestaltung, um das Interesse von Lernenden zu wecken und zu fördern. Dabei wird auf zwei Interessensmodelle zurückgegriffen.

Auf einen Blick

Ab = Arbeitsblatt, LEK = Lernerfolgskontrolle, Sb = Selbstreflexionsbogen, Tx = Informationstext

Einstieg

M 1 (Tx) Gefangen in der Schule

Erarbeitung

M 2 (Ab) Findet den richtigen Briefumschlag!

M 3 (Ab) Domino der Rechenkünste

M 4 (Ab) Gewichte und Bruchrechnung – Was hält sich die Waage?

M 5 (Ab) Wie groß ist die Fläche des Tangram-Puzzles?

M 6 (Ab) Herzschläge im Diagramm erfassen

M 7 (Tx) Wie lautet der Code? – Informationen zusammentragen

Benötigt:

- Balkenwaage für **M 5**
- unterschiedlich gefüllte Mehlütchen als Gewichte für **M 5**
- Briefumschläge für die Aufgaben

Sicherung

M 8 (Ab) Urkunde: Erfolgreiches Entkommen!

M 9 (Lek) Bist du fit? Teste dich!

M 10 (Sb) Bist du fit? Schätze dich ein!



Lösungen

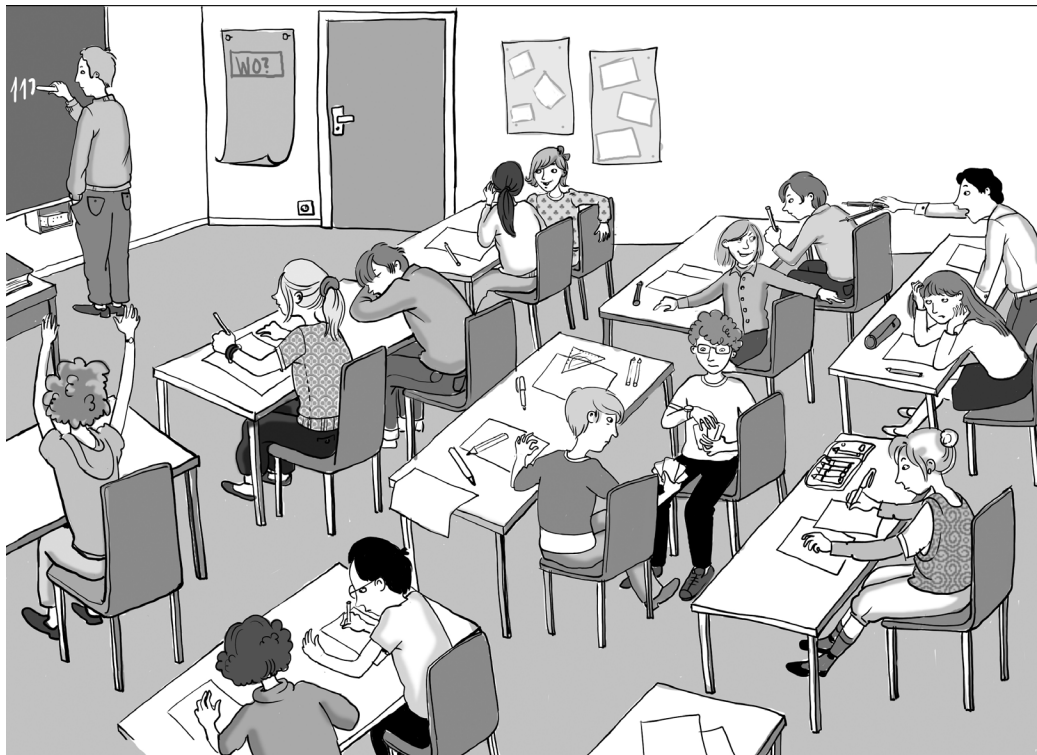
Die Lösungen zu den Materialien finden Sie ab Seite 21.

Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.				
	einfaches Niveau		mittleres Niveau		schwieriges Niveau
	Zusatzaufgaben		Alternative		Selbsteinschätzung

M 1

Einstieg – Gefangen in der Schule



6. Stunde: Mathematik. Der Unterricht ist fast geschafft. Doch was ist das? Die Tür des Klassenraums ist plötzlich verschlossen! Wie lässt sie sich wieder öffnen? Der Schlüssel befindet sich in einer Kiste, die mit einem Zahlenschloss verriegelt ist. Um gemeinsam den Code zum Zahlenschloss zu knacken, müsst ihr mathematische Rätsel lösen. Die Rätsel findet ihr in Briefumschlägen versteckt im Klassenraum.

Bildet Kleingruppen. Löst die erste Aufgabe, um den passenden Briefumschlag für eure Gruppe zu finden.



Und vergesst nicht: Die Zeit rennt – Ihr habt nur 45 Minuten, um euch zu befreien, oder soll das Fußballtraining heute Nachmittag ohne euch stattfinden?!

Grafiken: Julia Lenzman; Uhr: © ourlifelooklikeballoon/iStock/Getty Images Plus

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room: Grundlagen - Nur wer sie beherrscht, kann entkommen

Das komplette Material finden Sie hier:

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



1.73

Zahlen und Größen

Grundlagen – Nur wer sie beherrscht, kann entkommen

Nach einer Idee von Dr. Marc Stuckey und Lukas Thelen



Escape Rooms und Escape Games sind eine beliebte Freizeitaktivität für Gruppen. Gemeinsam lösen sie immer unterschiedliche Rätsel, um sich in einer vorgegebenen Zeit aus einem kniffligen Raum zu befreien. Neben der räumlichen Herausforderung, um auch Ihren Mathematikunterricht spannender und interessanter zu gestalten, die verteilten unterschiedlichen Rollen unterschiedliche Fähigkeiten zu mathematischen Grundfertigkeiten wie beispielsweise Bruchrechnen und Flächenberechnung einbringt, ist eine Escape Challenge ebenfalls auch ein tolles Mittel, um die SchülerInnen einzusetzen. Auch perfekt geeignet für Vertikalklassen!

KOMPETENZPROFIL

Klassenebene: 5-7
Bezug: 3-2 Erkenntnisfinden
Kompetenzen: Mathematisch argumentieren (M1), Problemlösen mathematisch lösen (M2), Kommunikation (K2)
Inhalt: Bruchrechnen, Flächenberechnung, Tabellen und Diagramme