

Ab 7. Schuljahr

Jutta Stecker

# Escape-Room

# Prozentrechnung



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



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# 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.

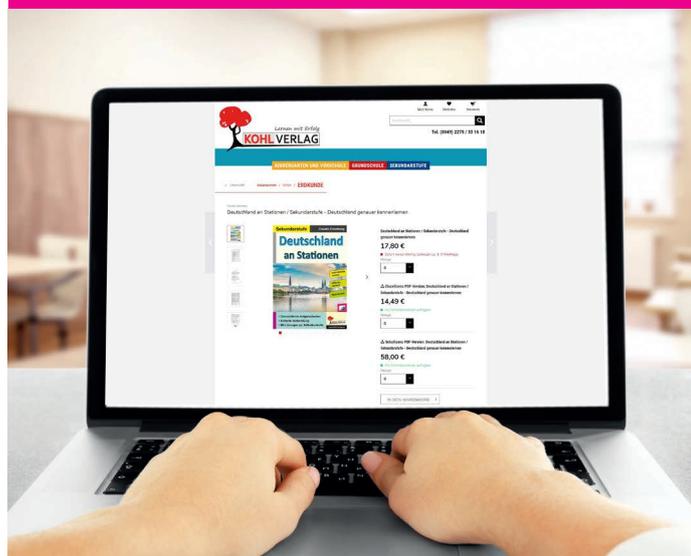
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# 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.