
19479 | Zahlen und Rechnen Stufe 2 Dienstag und Donnerstag 14:00-15:30

Kursleitung:	Thilo Witt		
Kursumfang:	20 Unterrichtseinheiten (UE) zu 45 Minuten		
Kurszeitraum:	5 May 2026 - 11 Jun 2026		
Kurstermine:	May 2026	am 5. / 7. / 12. / 19. / 21. / 26. / 28.	
	June 2026	am 2. / 9. / 11.	
Kurstage:	Tuesday	14:00 - 15:30 Uhr	
	Thursday	14:00 - 15:30 Uhr	
Kurspreis:	CHF500.00		
Kursort:	Kurszimmer wird noch angegeben, Töpferstrasse 10, 6004 Luzern		
Zusätzlich:	Der Bildungsgutschein ist nur gültig bei mehr als 60 % Anwesenheit (6 von 10 Kurstagen). Wenn Sie weniger als 6 Mal im Kurs sind, müssen Sie den Kurs anteilmässig selbst bezahlen.		

[Anmeldung mit Bildungsgutschein Luzern](#), Code: GKE-LU

[Anmeldung mit Bildungsgutschein Aargau](#), Code: GKE-AG

[Anmeldung mit Bildungsgutschein Obwalden](#), Code: GKE-OW

[Anmeldung mit Bildungsgutschein Schwyz](#), Code: GKE-SZ

[Anmeldung mit Bildungsgutschein Zug](#), Code: GKE-ZG

Wie viel sind 30% Rabatt, wenn die Hose vorher 110 Franken gekostet hat? Wie berechne ich die Quadratmeterzahl einer Wohnung? Dieser Kurs setzt die Kenntnisse der Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) voraus und baut darauf auf. Kursthemen sind: Bruchrechnen, Dezimalbrüche, Prozente und Proportionen, Geometrische Figuren und einfache grafische Funktionen. Alles an alltagsnahen Beispielen.

Inhalte:

- die Grundoperationen im Alltag anzuwenden
Prozente zu berechnen
- Flächen und Volumen zu bestimmen
- Prozente zu berechnen
- Währungen umzurechnen
- Flächen und Volumen zu bestimmen
- mit Brüchen zu rechnen



- ausgewählte Mathematikthemen aus dem Lehrplan der Volksschule zu verstehen

Voraussetzungen:

Vorkenntnisse Zahlen und Mathematik:

- Sie beherrschen bereits die Grundrechenarten Addition +, Subtraktion -, Multiplikation x und Division.
- Sie können Zahlen benennen und einfache Rechnungen anstellen.

Vorkenntnisse Deutsch:

- Deutschkenntnisse B1, wenn Sie im Kanton Zug wohnen.
- Deutschkenntnisse A2, wenn Sie im Kanton Luzern oder Schwyz wohnen.