

## So funktioniert's!

- Ab 1. November können sich Schüler\*innen, Lehrer\*innen und "Spaßspieler" (jeden Alters) **kostenlos online registrieren**. Die Spielphase dauert vom 1. bis zum 27. Dezember (24 Aufgaben).
- Das kostenpflichtige Klassenspiel **bereichert Ihren Unterricht** und bringt die Mathematik ins Zentrum des Klassengeschehens.
- **Weitersagen lohnt sich**: Melden Sie in Ihrer Schule mehr als eine Klasse an, so sparen Sie 1/6 der Teilnahmegebühren.
- Startgeld für
  - eine Klasse: 30€ (*Kleinklasse bis 10 Schüler\*innen: 15€*)
  - ab zwei Klassen: 25€ pro Klasse
  - für die ganze Schule: 300€
  - In geförderten Regionen kostenlos (siehe Webseite)
- Nach der Spielphase gibt es Urkunden und personalisierte Bastelpreise für Klassen und Einzelspieler\*innen.
- Ende Januar richten wir gemeinsam mit dem "MATHEON-Kalender" eine große Preisverleihung mit "Mathe-Show" in Berlin aus.

Den Wettbewerb, Aufgabenbeispiele und alle weiteren Informationen finden Sie auf: [www.mathe-im-advent.de](http://www.mathe-im-advent.de)

*Mathe im Advent* steht unter der Schirmherrschaft von Anja Karliczek, Bundesministerin für Bildung und Forschung.

*Mathe im Advent* ist ein Schulprojekt der Mathe im Leben gGmbH in Kooperation mit der Deutschen Mathematiker-Vereinigung, gefördert von der Gisela und Erwin Sick Stiftung.

WEITERSAGEN ERLAUBT:

# MATHE MACHT SPASS!

Für  
2. bis 10.  
Klasse



# Türchen öffnen für die Mathematik

Zu viele Schülerinnen und Schüler haben **Angst** vor der Mathematik und **wenig Spaß** im Unterricht. Viele von ihnen verlieren beim Übergang in die Mittelstufe die Lust und den Anschluss.

Deshalb bietet **Mathe im Advent** Schüler\*innen aller Leistungsniveaus und Schulformen einen **spielerischen Zugang** zur Mathematik. Dabei erfahren sie Erstaunliches:

- Mathe kann tatsächlich Spaß machen!
- Mathe wird sinnvoll im Leben verwendet!
- Ich kann wichtige mathematische Probleme lösen!

Wir möchten mit Ihnen neue Wege gehen, um die Wahrnehmung der Mathematik und die Fähigkeiten der Schüler\*innen nachhaltig zu verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen die Schüler\*innen an 24 Tagen die digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Die **lebensnahen Aufgaben** erlauben es ihnen, alleine oder in der Gruppe neue Seiten der Mathematik zu entdecken. Am Ende warten hunderte spannende Preise in verschiedenen Jahrgangsstufen und Kategorien.



**Dabei sein ist alles: Das Bewertungssystem belohnt auch das Durchhalten und schafft Raum zum Fehlermachen – aus ihnen lernt man schließlich besonders gut!**

# Erfolgsformel mit Spaßfaktor

Das neuartige didaktische Konzept und der Wettbewerbsmodus von **Mathe im Advent** schaffen ein **positives Erlebnis** rund um die Mathematik. Die Aufgabengeschichten mit den Mathe-Wichteln fördern – täglich wechselnd – das Erkennen von Mustern, kreatives Problemlösen, logisches Denken und Kommunizieren über Mathematik. In der Entwicklung stellen wir die Interessen der Schüler\*innen in den Mittelpunkt – insbesondere auch derer, die (noch) keinen Spaß an Mathe haben. Unsere wichtigsten Kriterien sind:

- Spielerisches Entdecken interessanter mathematischer Bereiche
- Schlüssigkeit der Problemstellung
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren
- Sinnvoller Übertrag in die Lebenswelt
- Interdisziplinäre Anwendungen (MINT, Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft)
- Sprache altersgerecht und „auf Augenhöhe“
- Lehrer\*innen animieren zur Teilnahme und können im Klassenspiel den Lernprozess begleiten

Die Aufgaben werden in zwei Altersstufen angeboten. Kernzielgruppen sind die **Klassen 4–6 und 7–9**. Interessierte Kinder der 2. und 3. Klasse können als „Frühstarter\*innen“ mitspielen, Jugendliche aus Förderschulen und 10. Klassen als „Spätstarter\*innen“. Die Schüler\*innen können an zwei Wettbewerben teilnehmen: alleine am **Einzelspiel** und gemeinsam mit der Klasse am **Klassenspiel**.