

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

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**.