

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 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, sparen Sie 12,5% des Startgelds.
- Startgeld für das Klassenspiel:
 - für eine Klasse: 40€ (Kleinklasse bis 10 Schüler*innen: 25€)
 - ab zwei Klassen: 35€ pro Klasse
 - für die ganze Schule: max. 385€
 - für die ganze Schule als Spende durch Förderverein möglich.
- Nach der Spielphase gibt es Urkunden und personalisierte Bastelpreise für Klassen und Einzelspieler*innen.
- Ende Januar richten wir mit dem **MATH+ Adventskalender** 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 der Bundesministerin für Bildung und Forschung, Bettina Stark-Watzinger.

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
MATHEMATISCHES
ENTDECKEN AB DER
GRUNDSCHULE



Türchen öffnen für die Mathematik

Nur wenige Schülerinnen und Schüler kennen die Vielfalt der Mathematik. Häufig wird das Fach mit Rechnen gleichgesetzt. **Abneigung und Angst** gegenüber der Mathematik entwickeln sich oft bereits in der Grundschule.

Mit einem abwechslungsreichen, **spielerischen Zugang** begeistert **Mathe im Advent** deshalb Schüler*innen und Lehrer*innen aller Leistungsniveaus und Schulformen. Dabei erfahren sie Erstaunliches:

- Mathe kann schön sein und Spaß machen!
- Mathe ist viel mehr als Rechnen!
- Ich kann selbst mathematische Probleme lösen!

Wir möchten mit Ihnen neue Wege gehen, um die Wahrnehmung der Mathematik und die **Fähigkeiten der Kinder** nachhaltig zu verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen die Schüler*innen die 24 digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Sie können alleine am **Einzelspiel** und gemeinsam mit der Klasse am **Klassenspiel** teilnehmen. 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 **Motivation und Selbstbewusstsein** 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
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren
- Sinnvolle Anwendungen und Übertrag in die Lebenswelt
- 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. Häufig finden die Kinder verschiedene kreative Lösungswege. Möglichst viele von ihnen werden am Folgetag detailliert erklärt. Weiterführende Texte betten die Aufgaben thematisch ein.