

## So funktioniert's!

- Ab 1. November können sich Schüler\*innen, Lehrer\*innen und „Spaßspieler“ (jeden Alters) **kostenlos online registrieren**. Die Spielphase läuft 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 hunderte Preise, Urkunden und individuelle Bastelpreise für Klassen und Einzelspieler\*innen.
- Ende Januar richten wir eine große Preisverleihung mit „Mathe-Show“ in Berlin aus.

**Mathe im Advent** ist ein Schulprojekt der Mathe im Leben gGmbH in Zusammenarbeit mit der Deutschen Mathematiker-Vereinigung.



Gisela und Erwin Sick  
Stiftung



Deutsche  
Mathematiker-Vereinigung



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

Weitersagen erlaubt:

# Mathe macht SPASS!

Für alle  
Klassen der  
Jg. 3-10



# 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 Ihrer Schüler\*innen nachhaltig zu verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen die Schüler\*innen an 24 Tagen die digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Die **lebensebenen 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 Fehlern lernt man schließlich besonders gut!**

# Erfolgsformel mit Spaßfaktor

Das 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 mathematisches Kommunizieren.

So möchten wir bereits im jungen Alter **Spaß und Selbstbewusstsein** in der Mathematik fördern und diese über die kritischen Jahre der Pubertät erhalten. Unsere wichtigsten Kriterien sind:

- spielerisches Entdecken interessanter mathematischer Bereiche und interdisziplinärer Anwendungen
- sinnvolle Problemstellungen, Übertrag in die Lebenswelt
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren & Selbstwirksamkeit
- Sprache altersgerecht und „auf Augenhöhe“
- Lehrkräfte animieren zur Teilnahme und begleiten im Klassenspiel den selbstständigen Lernprozess

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“ mitspielen, Jugendliche aus Förderschulen und 10. Klassen als „Spätstarter“.

Häufig finden die Kinder verschiedene kreative Lösungswege. Möglichst viele von ihnen werden am Folgetag detailliert erklärt. Weiterführende Texte betten die Aufgaben thematisch ein.

